

CONTIENE PLAY2: I MIGLIORI GIOCHI PER PLAYSTATION 2

SOLO
4.900
LIRE (euro 2.53)

PLANET PLAYSTATION

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2



www.gamearena.it

100% INDIPENDENTE Anno 3 - N. 9 settembre 2001



RECENSITI:

DRACULA 2

ROLAND GARROS
2001 FRENCH OPEN

CHAMPIONSHIP
MOTOCROSS

TECHNOMAGE

MOTOCROSS
MANIA

L'EROE NASCOSTO DEL CINEMA

STUNT MAN

PALLE D'ACCIAIO

MG
MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



10009

9 771127 696001

**C'è chi il software
lo acquista
così...**



**...C'è chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...**



Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel. 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

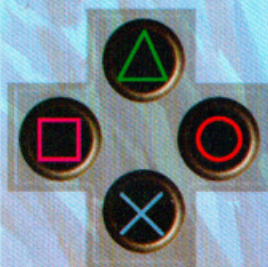
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?
Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it



I tempi di produzione di una rivista obbligano, ogni tanto, ad alcune acrobazie mentali. Pensate a questo. Voi

leggerete queste parole ai primi di settembre, belli tonici e rinvigoriti dalle vacanze, pronti a tuffarvi sulle gustose novità autunnali. Mentre voi leggerete queste parole, io sarò, presumibilmente, a Londra alla fiera ECTS, a caccia di quelle gustose novità di cui vi dovremo rendere conto. Il problema è che io sto scrivendo queste parole in pieno ferragosto, sdraiato in un letto d'albergo, momentaneamente preso d'assalto dalle formiche. Che faccio, vi parlo diffusamente di Z la Formica, che fino a qualche minuto fa mi sembrava un giochino simpatico, ma che ora mi ricorda il livello più infernale di Quake? Già, anche i direttori vanno in vacanza, sia pure regolarmente muniti di high-tech d'offesa comprendente laptop, cellulare Internet, cavi assortiti, prolunghe, Ps2, pad a infrarossi e scorta di tutti quei giochi che non è riuscito a godersi durante l'anno. Tutto, ma proprio tutto quello che serve per rovinarsi la vacanza! Tutto, ma proprio tutto, meno un fottuto spray anti-formiche! (una si è appena infilata sotto la tastiera, l'editoriale è ufficialmente a rischio...). Devo fare una confessione alla redazione. Sono stato io. Ho portato via io la copia di GT3. Finalmente l'ho potuto provare con calma, ed è veramente un gran bel

gioco. Nulla di sorprendente o clamorosamente innovativo, ma finalmente un gioco che inizia ad approfittare in modo serio delle potenzialità della Ps2. A dispetto di molte critiche e leggende metropolitane, il principe nero (o la Regina, come la chiama Rob) è veramente una macchina da gioco di grandissimo spessore, ma i titoli usciti finora non sono stati all'altezza. GT3 è l'avanguardia di un'offensiva invernale che promette, sulla carta, titoloni 'de paura'. Si chiamano 'killer application' e sono quelli che fanno venire l'acquolina in bocca e la mano nel portafogli. Tanto per intenderci, le killer application di Play1 sono state Lara Croft e Resident Evil. GT3 è un ottimo antipasto, un happy hour ben calibrato, capace, al tempo stesso, di calmare la prima fame e aprire lo stomaco per il pasto serio. Comunque, mi diverto con GT3, meno i miei vicini di stanza, convinti oramai di aver prenotato una camera all'autodromo! In fin dei conti il ragionamento è molto semplice: il successo di una console non è fatto dalla piattaforma (vedi il caso Dreamcast) ma soprattutto dalla qualità e quantità dei giochi. Con oltre 900 giochi disponibili per PlayStation1, il passaggio alla nuova macchina non poteva essere veloce e automatico. Quando usciranno Metal Gear2, Final Fantasy e la nuova Lara, l'acquisto del principe nero diventerà più un'esigenza che un'capriccio. E da allora sarà un'altra storia. Equazione semplice. O almeno così sembra, da una camera con vista mare e supplemento formiche.

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Dracula2 L'ultimo santuario 12

PLANET SPECIAL

Volevamo stupirvi con effetti speciali 16

PROVA PLANET

Motocross Mania 20

Roland Garros French Open 2001 22

Championship Motocross 2001... 24

Technomage Return of Eternity 28

Megaman Legends 2 30

Le avventure di Tin Tin 51

PRIMA IMPRESSIONE

The Italian Job 52

IMPORT

Castlevania Chronicles 54

CLASSIC

Spiderman 56

Value Series 58

AREA SOLUZIONI

Alone in the Dark 4 74

World's Scariest Police Chases 78

RUBRICHE

Posta & Pitonate 4

Planet News 8

Planet Hardware 60

Planet Cheat 62

Games Wanted 66

Le Avventure di Rob 80

The Italian Job Un bel lavoretto che non si può proprio rifiutare... Da un film con Michael Caine, un racing game alla Driver ambientato a Londra, Torino e sulle Alpi.



Resident Evil Code: Veronica X

Il re degli horror games sbarca sulla PS2, tra zombie e atmosfere tetre. Averete abbastanza coraggio?

PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 SPECIAL

Tekken 4 e i picchiaduro al cinema 32

PLAY2 REVIEW

Resident Evil Code: Veronica X 36

Tokio Xtreme Racer Zero 40

PLAY2 PREVIEW

Stuntman 42

RUBRICHE

The Watcher 45

HiTechZone 46

Hot Mike 50

Dracula 2: L'Ultimo Santuario

Il conte è tornato! Sempre più assetato di sangue, in un'avventura da vivere sul filo della tensione.





◀ Volevamo stupirvi...

Dal grande schermo allo schermo della PSOne! Quando gli effetti speciali diventano videogiochi!



LEGENDA

S - su
G - giù
Dx - destra
Sx - sinistra
S1 - diagonale in alto a sinistra
S2 - diagonale in basso a sinistra
D1 - diagonale in alto a destra
D2 - diagonale in basso a destra
T - triangolo



Q - quadrato
C - cerchio
X - tasto x
R1 - tasto funzione destra sopra
R2 - tasto funzione destra sotto
L1 - tasto funzione sinistra sopra
L2 - tasto funzione sinistra sotto
N - neutro, nessun tasto premuto



ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40 Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60 Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 61 A 70 Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 81 A 90 Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!
DA 91 A 100



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2



Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Paola Lagala,
Ivan Piazza, Roberto Riccardo

Team Editoriale: Laura Colombo,
Alfredo Delmonaco, Luca Di Bella,
Massimo Losa, Marco Magni,
Giampaolo Moraschi, Christian Pettini,
Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

© Media Group s.r.l.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: playstation@planet.it

- Internet: www.gamearena.it

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



rima o poi doveva succedere. L'unificazione, intendo. Non mi soffermo sui motivi né sulla continuità di questo fenomeno, ma sta di fatto che per questo mese vi beccate una posta ibrida: PSX-PS2. C'è gente che ha scritto a Play2 e altra che ha scritto a Planet: mi sembra giusto che ognuno abbia diritto al suo spazio, quindi.

Tutto questo per spiegare che di seguito troverete lettere ibride, che parlano di entrambe le console Sony. Diciamo che mi

sto stringendo per far posto al mio alter ego che ha la PS2. Non mi è molto simpatico, a dir la verità. Anzi, mi sta proprio qui, quello! Ma me l'hanno imposto. Un giorno o l'altro gli metto le mani addosso, poi vediamo se fa ancora lo spiritoso....



DIRECTOR'S CUT - I TAGLI DEL DIRETTORE (ALLO STIPENDIO)



uriforme Pitone, leggendo lo scorso numero di Planet mi sono accorto di una svista che pesa sul mio piccolo cuore di pesciolone di mare. Come ben sai gli impegni contratti con la nostra consorella più giovane (GameBoy Planet, che tra l'altro si fregia della tua augusta firma) mi tengono sempre più lontano dalle tue pagine, e le mie collaborazioni con Planet PlayStation sono oramai diventate veramente sporadiche; nell'immenso casino redazionale - casino è una parola bellissima che deriva dal latino *casine-casineus* che significa inequivocabilmente... saggezza,

altrimenti lui muore - è scappato un refuso: Lucio Prosperì. Con questo non voglio dire che Lucio sia un refuso e nemmeno un recluso, per quanto ne sappiamo è una brava persona, ma certamente non è ME. Fortunato lui. Quindi tengo a sottolineare che la preview di Spiderman l'ho scritta io, una precisazione volta a evitare a Lucio degli schiaffi eventualmente indirizzati a me! Fiducioso che mi darai soddisfazione ti allego la foto di una strada che ti hanno dedicato in Nuova Zelanda: Pitone Road. Si chiama così per davvero! Saluti alla maionese (Light) Sogliola



NON ECONOMIZZATE SUI CARATTERI, SONO GRATIS!



iao fratello abruzzese! A quando GT3 e MGS2? Grazie anticipatamente!

Fausto

Ciao grandissimo! So che sei incasinato, ma sapresti dirmi quando esce Commandos 2 per PS2?

Mi faresti un grande favore!

Grazie Alessandro

Heilà!

Che ne è stato di Sky Surfer? Sembrava interessante e in procinto di uscire, ma non ne ho saputo più nulla... Tortello86

Voglio Devil May Cry!

A quando?

Grazie Ross

Sono strabiliato dalle vostre doti di sintesi! Però, a volte è meglio così di tante parole inutili...

Allora, iniziando da Fausto: come vedi, abbiamo già avviato la macchina GT 3. Quando avrai

in mano questo giornale, probabilmente nell'altra stringerai la tua copia di GT3, dato che è previsto per il 20 luglio. La recensione, invece, la trovi sul numero scorso. Metal Gear Solid 2 è un casino! Diciamo che non se ne parla fino al 2002. Teoricamente dovrebbe uscire alla fine del 2001, ma pensiamo sia riferito all'uscita americana; che poi non faccia differenza per alcuni, è un altro paio di maniche. Qualcuno diceva che l'uscita sarebbe stata invece contemporanea, un lancio mondiale unificato che, a nostro parere, riuscirebbe anche a limitare l'annosa questione della pirateria.

Per Alessandro: Commandos 2 è ufficialmente entrato nella schiera dei 'Giochi Più Rimandati'. L'ultima previsione era per luglio, ora è stato rimandato ancora, presumibilmente per Natale. E si sta parlando della versione PC; se pensate che quella PS2 arriverà ben dopo... BRRR! Non mi ci fate pensare! Tortello86... Bel nome! Non altrettanto bello il gioco di cui chiedi: l'abbiamo visto lo scorso settembre, e benché non fosse male graficamente, alla fine il gameplay non regge. Questo

giudizio è avvalorato dai continui rinvii che il gioco ha avuto. Pensa che lo davano addirittura in uscita in questi giorni (inizio luglio) e nessuno ne sa niente! Anche ammesso che la versione NTSC possa vendere qualcosa, convertirla in PAL finirebbe in un bagno di sangue!

Finiamo con Devil May Cry. Sul prossimo numero dovresti trovare esaurienti notizie, visto che andremo alla presentazione del gioco nei prossimi giorni. Ma in virtù dei tempi di stampa, dovrai aspettare un po'... Tieni d'occhio comunque Game Arena, perché senz'altro troverai qualcosa in quei giorni. Beh, già finito?



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

L'OSSESSIONE DEL FUOCO - IL PULSANTE MAGICO



aro Pitone.

Come va? Sai una cosa? Credo che tu sia malato! E detto da me è ancora più grave (come se uno zoppo ti dicesse che zoppichi).

Metafore a parte, credo che tu sia ossessionato dal pulsante del Fuoco: passi la critica a Sky Odyssey (lì la potevo capire e accettare), ma dire che un difetto di Monkey Island 4 sia quella mancanza...! Ma stiamo scherzando? Scommetto che la prossima volta che proverai Sua Maestà GT3 gli toglierai un punto perché dalla tua Twingo non puoi battere gli avversari scagliandogli addosso un paio di rockets! A parte questi discorsi, mi sapresti dire se sta per uscire un certo World Rally Championship 2001 della Sony? E riguardo Evo 4x4-e-qualcos'altro, che mi dici? L'ho visto sugli scaffali... Grazie e ciao Andrea

Io mi rendo conto che, ogni tanto, posso sembrare ermetico o contorto. Molto più frequentemente mi capita di scherzare. Chi mi conosce, lo sa, e

sembra che tu mi conosca abbastanza, visto che parli di questa ossessione; per dirla tutta: è vero, se non si spara mi diverto la metà. Ma se denoto una mancanza del genere in un gioco come Monkey Island, potrebbe anche venirti in mente che sto scherzando, sono ironico, faccio del sarcasmo... No? Per quanto riguarda Sky Odyssey, persino mia madre che mi guardava mentre giocavo, dopo l'ennesimo canyon, mi ha chiesto: "Ma dove sono quelli che devi ammazzare?".

WRC 2001 è uno dei giochi di guida più promettenti che abbiamo visto per PS2. Sviluppato dalla Evolution Software e precedentemente chiamato Evo Rally, WRC avrà principalmente un'impostazione televisiva, punterà cioè sull'impatto visivo, sperando che questo non infici il gameplay! L'uscita è laconicamente prevista per un vago 2001 che può voler dire settembre come Natale.

4x4 Evolution è il gioco che invece dici di aver visto sugli scaffali. Hai visto bene e per fortuna non l'hai comperato: la sua assenza da queste pagine è piuttosto eloquente.



I TAPPABUCHI - COME OCCUPARE TUTTE QUELLE ORE LIBERE?



è Pitone!

Sono uno che ti segue da un bel po' di tempo, più su Planet PlayStation per la verità, e il fatto che capisco molte delle cose che scrivi mi fa pensare che abbiamo più o meno la stessa età. Questo significa che siamo vecchi giocatori. Ma da vecchio giocatore a vecchio giocatore, ti chiedo di venirmi in soccorso. Ho un problema: ho comperato la PS2 a Natale, facendo

un casino di chilometri per recuperarla e adesso sono qui, con SSX finito, NBA Live 2001 dove ho vinto tutto anche coi Raptors, Knockout Kings 2001 finito e Onimusha finito. Tutti questi giochi mi hanno dato divertimento (Onimusha anche emozioni), ma che cosa diavolo faccio adesso? Ok, tu dici che tra poco esce GT3 e che con quello tiro tranquillamente anche fino a dopo l'uscita di Metal Gear Solid 2, ma sono questi buchi tra un titolo e l'altro che ci fanno capire quanto ancora ci sia da

lavorare duro sulla console. Ora, magari mi dirai pure di aspettare, che i giochi migliori sulla PSX sono arrivati solo dopo tre-quattro anni, ma non sono sicuro che noi utenti si abbia tutto questo tempo, l'Xbox incombe e sembra destinata a fare il mazzo alla Signora in Nero... e noi, che cosa facciamo? Se Sony si gioca l'Europa, come ci regoliamo? Ancora una volta potresti rispondere: risparmi i soldini e compera Microsoft, ma dopo avere speso quella cifra su Sony mi scoccerebbe un bel po' smenarci... Dai una bella lucidata alla sfera di cristallo e dimmi come la vedi! Grazie, STE

La vedo lucida.
Posto che il tuo problema è



oggettivamente risolvibile con l'uscita di GT 3 A-Spec come tu stesso hai sottolineato, non è certo un solo gioco di macchine (per bello che possa essere). Ma non riguarda tanto i buchi tra un gioco e l'altro, quanto la scarsità di titoli di qualità rispetto alle altre schifezze in uscita: siamo a un rapporto di circa uno a sei, a essere buoni!

Si potrebbe discutere di questo per diverse ore, ma in realtà quello che ti serve è un elenco di titoli abbordabili. Per tua informazione: ho quasi finito Onimusha e devo dire che è veramente bello, anche se è un po' corto. Ma questo è da imputarsi alla bravura del giocatore medio che cresce e alla necessità di rendere i giochi più accessibili a tutti. Per quanto riguarda la tua lista, inizierai subito con Extermination, un action game alla Resident Evil che però ha i fondali che si muovono. Genera discreta tensione, ha una buona grafica ma pessime inquadrature della scena di gioco; e poi, il personaggio principale è troppo grande rispetto allo schermo e al resto! Però è divertente! Sky Odyssey è un altro bel titolo, sempre ammesso che tu non trovi frustrante andartene in giro per i cieli su un aereo senza poter sparare a nessuno.

Nell'ambito degli sparatutto ci sono due colossi, Unreal e Quake, ma se sei un giocatore di PC preferirai continuare a giocare su quella piattaforma e riservare questa a

cose più easy come NBA Street, veramente divertente e tuo prossimo acquisto obbligato!

Non dovrai comunque aspettare tanto quanto hai fatto per la PlayStation, per avere giochi di qualità. Come si sono dimezzati i tempi di sviluppo, ricerca e produzione, così anche i tempi di uscita sono destinati ad accorciarsi.

Certo, programmare sulla PS2 è ancora difficile, ma vedrai che progressivamente e proporzionalmente, come una parabola, si dovrà aspettare sempre meno. Lo spauracchio Xbox è un'incognita. Se c'è una cosa che sono buoni a fare, quelli di Microsoft, è venderti qualcosa; se poi, come sembra, c'è anche della qualità, il gioco è fatto. Anzi, venduto. Quando arriverà Xbox sono proprio curioso di vedere cosa succederà...

SENSAZIONALE - IL CALCIO DIVENTA FUORILEGGE (MAGARI!)



Ciao Pitone, mi chiamo Stefano ed è la seconda volta che ti scrivo. Innanzitutto i complimenti di rito per la rivista Play2 Magazine. Ho alcune domande da farti, ma la prima è per Prospero, visto che non ti piace il calcio: ISS Pro per PS2 è solo una conversione di ISS Pro 2 per PlayStation, oppure avrà anche degli aggiornamenti sulle squadre e magari qualche competizione in più? A te invece volevo chiedere quando sono in programma le uscite di questi giochi: Crash Bandicoot: Wrath of Cortex, Klonoa 2, Resident Evil 4 e Silent Hill 2. Come allegato ti invio queste splendide immagini di Miss Lara Croft, Angelina Jolie, che non potete non pubblicare e che DOVETE mettere sul Babe-O-Rama. Spero di essere pubblicato. Ciao! Stefano

Caro il mio Stefano, ti faccio una domanda che vale per te come per le migliaia di fanatici del calcio, specialmente quello virtuale: MA NON VI STUFATE MAI DI PARLARE SEMPRE DELLO STESSO GIOCO? Comunque sia... ISS Pro Evolution per PS2 (che si



chiamerà Soccer PRO Evolution) sarà una conversione di ISS Pro Evolution 2, cioè la localizzazione PAL di Winning Eleven 5 con tutti i suoi pregi e difetti. Wrath of Cortex è previsto per quest'inverno: l'ho provato e ti assicuro che è bellissimo! C'è un livello nella neve in cui Crash è all'interno di una grossa palla che deve guidare alla fine del percorso che è assolutamente STUPENDO! Klonoa 2: Lunatea's Veil dovrebbe uscire in questi giorni in America, ma non è confermata l'uscita settembrina per la versione PAL. Scusa, ma perché ti interessa? Non vorrai mica giocare... Resident Evil si chiamerà Code: Veronica X e ne puoi leggere più diffusamente nelle pagine che seguono, mentre Silent Hill 2 non ha una data di uscita (a oggi)

probabilmente perché, visto che ne uscirà anche una versione Xbox, vorranno coordinare le uscite. Questo non significa che usciranno INSIEME, ma non credo alle coincidenze...

Ti ringrazio per le foto di Angelina, ma per tua informazione quella sul trampolino, con il davanale in bella mostra, NON È lei. Tra l'altro, alcune di queste ci sono già sul Babe-O-Rama, ma quelle che ci hai mandato sono troppo piccole per essere pubblicate su il giornale che su Internet.

Grazie, comunque!

DUBBI AMLETICI - PERCHÉ TENEA UN TESCHIO IN MANO?!



Impressionante Pitone, una domanda, un dubbio e una lacrima. Ma mi hai cestinato le ultime due volte, il tuo canguro pleuritico ha mangiato la stampa della mia lettera o la CIA ha dirottato la mia mail?

P.S. Io a Bologna c'ero, ma quando c'ero io non c'eri tu, ma ce l'hai con me? Un saluto Matteo 'Giano' Giunti

Bella Giano! Io a Bologna c'ero. Il sabato e la domenica. Ero quello con la coda di cavallo (dietro) e gli occhiali gialli fumé. La foto testimonia la mia presenza: 1) le orecchie di Alfredo 'Diciassette Papocchioni' Delmonaco; 2) il cugino del Mostro di Lochness che è molto più vorace (e brutto); 3) LA PROVA!; 4) Cubax e la sua ascella.

Per quanto riguarda le lettere... Non è colpa mia, ti assicuro! Il tarlo redazionale aveva finito le sue scorte di cellulosa... l'aliena

che mi è venuta a trovare l'altra notte me l'ha sottratta distraendomi con la Tecnica delle Sette Tette di Aldebaran... un gigantesco mostro marino uscito dal lavabo mi ha rapito a scopo sperimentale, portandomi via tutti i miei averi; quando mi ha restituito alla civiltà si è scordato di ridarmi le lettere. NON È STATA COLPA MIA!...

PS ... ehm... non è che potresti rimandarmela?



LA CULTURA IN 160 CARATTERI



Sembra proprio che questa rubrica vi sia piaciuta, a giudicare dalla valanga di SMS che mi arrivano. O forse ci provate solo gusto a spedire messaggi in e-mail tramite cellulare; lo so, è una figata, dà un senso di onnipotenza. Suggerimento: lo sapete che ci sono dei cellulari che hanno una voce che legge i messaggi che arrivano, anche tramite mail? Avete presente le potenzialità di una cosa del genere?

Oggetto: ACTIONREPLAY

Testo: DOVE POSSO COMPRARE A MILANO ACTION REPLAY PER PSX? ELISA

Elisa! Ma sei QUELLA Elisa? Quella del forum?! Tesoooooora! A quest'ora sarai tornata dalle vacanze, mi auguro dove avevi detto che volevi andare! Ma scusa... non sei di Torino? E perché la cerchi a Milano? Oppure... non sei QUELLA Elisa, ma un'altra, un'impostora! Che ne hai fatto di Elisa, quella vera?! PARLA!...

Oggetto: DRAGONBALL

Testo: CHAT DEL NUMERO PRECEDENTE DI DRAGON BALL E CTR NON VANNO. COME LI PRENDI I 6 PERSONAGGI A D.BALL. TI PREGO DI RISPONDERMI. GRAZIE.

Sapevamo che davano qualche problema e le abbiamo ripubblicate giuste su Game Arena. Per prendere i sei personaggi di Dragon Ball devi a tua volta assumere un infuso di bacche di ginepro, acqua ossigenata e criptonite. Poi li vedi tutti e sei, magari anche qualcuno di più...

Oggetto: FEAR EFFECT 2

Testo: HELP! MI POTETE MAND IL N.DI MAG. CON LA SOLUZ. DI FEAR EFFECT2? IND. RIVA

MASSIMO v.SANZIO 17 SEDRIANO MI THANK MAX Scus ma fors nn te l'ha mai dett nessun che nn mandiamo gli arretr a cas?

Oggetto: FF8

Testo: SONO SALVATORE 40ANNI MI DITE COME BATTERE A FF8 BAHAMUT ADELE E TROVARE IL TEMPIO SACRO DEI CHOCOBO? Bahamut... Sembra grosso, dal nome.



Ti consiglio di fartielo amico. Il Tempio Sacro dei Chocobo si trova in Via Giambellino al 342, all'angolo del bar Da Gigi.

Oggetto: MULINO

Testo: DESIDERO AVERE UNA DOCUMENTAZIONE PER RISOLVERE ENIGMA DEL LIVELLO DEL VECCHIO MULINO DI TOMB RAIDER CHRONICLES. GRAZIE Il Vecchio Mulino? Io conosco il Vecchio Scarpone, che non è Egidio Calloni, ma la canzone degli alpini. Ma non sapevo ci volesse una documentazione: cos'è, la solita roba tipo certificato di nascita, residenza e morte accertata in marca da bollo da 150.000? Una documentazione... MAH!

Oggetto: SOLUZIONI

Testo: DOVE DEVO ANDARE PER CERCARE LE SOLUZIONI DEI GIOCHI COMPRESI I PIÙ CRETINI TIPI ALUNDRÀ?

Guarda, c'è un amico mio che è in grado di procurarmi di tutto, dalle semplici figurine dei calciatori a un carico di spremilimoni colorati. Se vuoi posso chiedere a lui, ma costerebbe un po' caro. Hai provato Game Arena?

UN GIOCO INVISIBILE: SUBMARINE COMMANDER



pett. Planet PlayStation, sulla rivista N.6 giugno 2001 ho visto la recensione di Submarine Commander e vorrei sapere come fare per acquistarlo.

Nessun negozio specializzato della mia città lo tiene e anche sul sito della stessa JVC non sono riuscito a trovarlo. Se

cortesemente mi potete dare qualche informazione in proposito. E' molto tempo che cerco un gioco di questo tipo. Nell'attesa vi ringrazio.

[una settimana dopo...]

Salve! Domenica scorsa vi ho mandato una mail

per avere informazioni riguardo alla possibilità di acquistare Submarine Commander per la PlayStation One di cui avete fatto una recensione sul numero di giugno, ma non ho avuto risposta. Spero che mi sappiate dire qualcosa. Grazie e a presto

Anonimo e disperato lettore, mi spiace che nessun negozio del tuo paese tenga Submarine Commander, ma purtroppo è destino di giochi così settoriali avere una distribuzione proporzionale alla nicchia alla quale si rivolgono: più il gioco è destinato a un 'piccolo pubblico' e più è difficile da trovare. Non ci sono molti mungitori di vacche al mondo e un simulatore di mungitore di vacca sarebbe ben poco distribuito. Capito, no? Analogamente, Submarine Commander (che non è proprio un giocone, sia chiaro...) è di difficile

reperimento. Noi in prima persona non possiamo fare niente, perché per ora di giochi ancora non ne vendiamo; se mi avessi detto dove abiti, forse avrei potuto consigliarti un grande magazzino dove avresti potuto trovarlo. Di solito i negoziisti all'interno di queste grosse strutture hanno sempre di tutto...

Riguardo la tua doppia lettera... Come avrai capito, ci vuole un po' di tempo perché il giornale sia stampato, quindi la tua risposta ha dovuto attendere l'uscita di questo numero: non è che qualcuno ce l'avesse con te, OK? A presto e... mi spiace non averti potuto aiutare. Ma sono sicuro che dopo questa pubblicazione, qualcuno si farà avanti dicendo "Hey! Nel mio negozio di fiducia ce l'hanno, Submarine Commander!". Salvo poi scoprire che è a settrecentocinquanta chilometri di distanza.

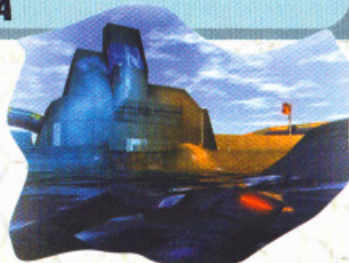
I GRANDI SOTTOVALUTATI - DODGEM ARENA



iao!
Mi chiamo Alessio, e dovrete averlo capito dall'indirizzo e-mail. Vorrei qualche

informazione su Dodgem Arena (tipo di gioco, voto, caratteristiche...) dato che la recensione è sul n°2/99 e io ho cominciato a seguirvi dal n°3/99. Vi ringrazio e vi faccio i complimenti per l'ottima ed economica rivista. E senza offesa per nessuno, speciali complimenti a Pitone!

OOOHHH, ma che bello! Qualcuno che si interessa a giochi seri! Dico così perché sento Dodgem Arena un po' come un mio figlioccio... Non so com'è, ma ho come l'impressione che sia stato totalmente snobbato da tutti, oppure non l'hanno capito, chissà. Io mi ci sono divertito tantissimo, e tuttora ci gioco: è un incrocio tra Wipeout e Rollerball (il film). Sulle pagine di Planet era stato catalogato come 'Simulazione Arcade Futuristica' proprio perché non c'era una categoria in cui identificarlo (e spesso i giochi che non hanno una 'casa' si rivelano essere delle bombe!). Sviluppato dalla Project Two Interactive e distribuito in Italia da 3D Planet, Dodgem Arena ha ricevuto una votazione di 82/100. I pregi risiedono principalmente nella sua originalità e nella fortissima componente multiplayer, a patto che troviate qualcuno disposto a giocare con voi. Perché Dodgem Arena, ricordalo, è un gioco difficile e spesso la gente tende a rifiutare quello che non conosce o quello in cui non riesce. Dodgem Arena, invece, si fa apprezzare gradualmente, aumentando tra l'altro anche la longevità. Tornando per un attimo al multiplayer, c'è da segnalare la



possibilità di giocarlo in quattro sfruttando tutti gli incroci possibili tra lo split screen e il link mode. Esatto: Dodgem Arena si può linkare! È veloce e furioso, anche se a volte si tende un po' a perdere il senso dell'orientamento... In pratica: sei a bordo di una piccola astronave molto simile a quelle di Wipeout. All'interno di un'arena, devi cercare di raccogliere un dischetto con i tuoi bracci magnetici e infilarlo in un 'canestro' che ruota intorno al campo di gioco. Sparsi sullo stesso ci sono diversi power-up (principalmente armi) che servono per contrastare gli avversari: tre, quattro giocatori in tutto compreso te. Interessante come le fasi per terminare un livello siano quattro: dato un limite di tempo, iniziata la partita con quattro dischetti, che poi sono quelli da infilare nel canestro. Per passare alla fase successiva dovete segnare più degli altri tre e, se ce la fate, accedete allo stage successivo: stesso livello, stessi avversari, ma tre dischetti. Poi due e poi uno. Immagina che caccia all'uomo sono gli ultimi livelli di ogni scenario... L'unico consiglio che posso darti è di procurartelo immediatamente e di applicartici al più presto perché è un vero gioiellino che è stato ingiustamente snobbato: veloce, frenetico, furioso... DIVERTENTE!

PLANET SCOOP - EXTRA! EXTRA! SOGLIOLA È ONNIVORO COME GLI STRUZZI



vvero: adesso mangia anche la verdura!!!

Prima che il Pitone accendesse la motosega redazionale, esasperato dalle lamentele per le povere prestazioni digestive delle mie frattaglie (e per la motosega ci sono dei turni rigidi: Lune/Marte-Lucio, Mercole/Giove-Pitone, Venere/Luca, Weekend/Sogliola che ci vado a far legna), ho deciso di mettermi a dieta. I motivi sono tutti pressati nel chip che i grigi mi hanno impiantato nel cervello dopo avermi rapito (dieta? L'unica spiegazione è che gli alieni mi abbiano rapito dal treno...). L'agghiacciante immagine che pubblichiamo è un omaggio ai fasti del passato e un monito per il futuro, tipo quei poster col soldato che cade colpito e sopra la scritta "WHY?". Dopo aver quantomeno assaggiato qualsiasi cosa cammini, corra o salti sulla superficie del nostro bel pianetino azzurro, senza possedere genoma umano, ho deciso di dirigere la mia attenzione verso



tutto quello che non mi ha mai stimolato le papille gustative: l'ignoto mondo dei vegetali. Niente più fondute al cioccolato quindi, epiche grigliate e apocalittici pub crawl, ma tristi cumuli di erba bollita dalla foggia variabile e dal sapore terribilmente omologo... Sto diventando una capra! Pitoneeeeeee! Aiutami!!!!!! Rivoglio la mia torta al bismuto e i panini col cane!!!!

TRE DOMANDE TRE - SOLE? CUORE? AMORE?



IAO!

Sono sempre io, il vostro caro lettore Ufo85, anche se il mio vero nome è Maurizio Golisano e sono di Roma.

Volevo ringraziarvi per i codici

di Chase the Express e volevo chiedervi tre cose:

- 1) Se uscirà Metal Gear Solid 2 per PSX
- 2) Vorrei sapere il vostro parere sulla X-BOX che sta per uscire
- 3) Poiché sono stufo di giocare sempre agli stessi giochi, vorrei un vostro consiglio su un gioco molto bello da comprare. Spero che mi rispondiate CIAO e GRAZIE ancora

Voi non ci crederete, ma mi aspettavo questa domanda, la prima. Solo che me la aspettavo un bel po' prima! Ebbene: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty NON USCIRÀ per PlayStation. Via quei rasi dalle mani! Forza, staccate quella corda dalle travi del soffitto e fatevene una ragione. Anche noi ci siamo rimasti male, ma era prevedibile: un gioco del genere non lo puoi convertire per una piattaforma minore (nel senso di potenza), altrimenti perde tutto! Ma per PlayStation faranno Popolocrois Monogatari 6, quindi state tranquilli! Un parere su Xbox? Impossibile. Troppi dati discordanti, troppi anelli della catena mancanti... Noi siamo fiduciosi (per il bene dell'ambiente dei videogiochi) e non ti nascondo che io stesso sono ansioso di provarla ed eventualmente comperarla; e smettetela di guardarmi come se fossi un traditore della patria! La monogamia è brutale e inumana: brutale nei confronti delle altre 'cose' che si possono amare e che lo meritano. Inumana perché è da sempre insito nell'uomo volere quello che non può avere. Sarebbe contro natura. Ma è

un discorso lungo, principalmente focalizzato sul rapporto uomo/donna, quindi è meglio lasciar stare... Sei stufo di giocare con le 'solite' cose? E cosa sarebbero? Non me lo hai detto... Prima di tutto dai un'occhiata alla lettera dove si parla di Dodgem Arena, che è vecchio ma fa sempre la sua porca figura. Tra le ultime uscite, ti offro una scelta di due titoli: Hogs of War, gioco di strategia a turni assolutamente esilarante perché ha come protagonisti dei maiali che parlano in dialetto. Killer application in multiplayer (fino a quattro, con multitap). Il secondo titolo è Ralph il Lupo all'Attacco, straordinario puzzle game tridimensionale, un po' Tomb Raider, un po' Metal Gear Solid, un po' Syphon Filter... Solo che il protagonista è il cugino di Wile E. Coyote e il suo compito è rubare le pecore e... Ma scusa... un dubbio. Le leggi le recensioni? Come fai a chiedermi dei giochi belli se ce li hai tutti tra le mani, tra le pagine del giornale... Non è che se te lo dico per posta, ti dò qualche dritta particolare. O meglio, magari sì, ma per altre cose. Non so se ci siamo capiti...



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

BEI NUMERI!

Genere: Successo
Casa: Infogrames

Data di uscita: quest'anno

Infogrames ha annunciato di essere il secondo publisher del mondo, per voce del suo CEO, Bruno Bonnell. Le capperate che spara la gente... Nooo, scherzo! La società transalpina ha potuto tirare questi conti al termine dell'anno fiscale che appunto, in termini di volumi, la vede seconda in classifica dopo... indovinate un po' dopo chi: Square? Capcom? Electronic Arts? THQ (ahem...)? Activision? Namco? Capcom (no: l'ho già detta...)? Midway? Ubisoft? Ve lo dico io: il primo dovere di un giornalista è sempre quello di informare. Dopo **Electronic Arts**.

"Siamo felici una cifra" ha commentato Bruno Bonnell, il quale, che ci crediate o no, è amico mio. Non ci credete? Fate bene: non è vero. "E te credo che siete felici" è stata la mia risposta. "Grazie a grossi titoli abbiamo penetrato i mercati di tutte le piattaforme. Alcuni Merchandising sono andati fottutamente bene" ha continuato il buon Bruneio. "E una cifra di nuova roba si appresta a farci consolidare questa posizione e, se possibile, migliorarla. Per far questo ci affideremo a games di spessore, pescando fra giochi su licenza, tipo Dragon Ball e NASCAR Heat 2002, e grandi titoli basati su marchi già consolidati nel mondo dei videogiochi, vedi per esempio Alone in the Dark, Civilization III e ci metto pure Test Drive. E ho nominato solo quelli che mi sono venuti in mente!" ha terminato l'amico Bruno. Magari non proprio letteralmente. Ma il senso delle sue parole vi giuro è quello. Credetemi. See, come no...



INFOGRAMES

Belle cose in questo numero! Oltre alla presenza dei giochi per PS2 (vi anticipo solo Defender of the Crown, per ragioni di cuore), potete trovare info interessantissime sul parco giochi dedicato... a Lara Croft! Poi... ecco a voi il nuovo Twisted Metal (che promette molto) e un gioco fuori di banana, One Piece Mansion, in cui siete un affittacamere, un pò The Sims e un po' Harvest Moon... già mi garba una cifra. E poi, dove me lo mettete l'ultimo GDR Namco? Eh? Dove me lo mettete?

TWISTED METAL (4.585?)

Genere: Street shooter

Casa: Sony

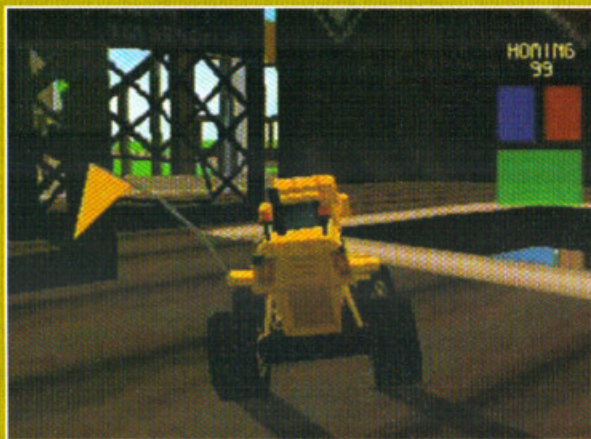
Data di uscita: Natale

I bei proponimenti di essere più buoni nel periodo natalizio andranno a farsi benedire quando uscirà l'ennesimo capitolo della serie di **Twisted Metal**. Ve lo ricordate? Twisted Metal è stato il primo gioco a dire qualcosa di nuovo nel settore degli sparatutto. "Ajeoh" ha testualmente recitato, in un momento di particolare esaltazione. Mamma

mia, che mi sta succedendo? Mi sto trasformando in un demente... Twisted Metal è stato il primo street shooter (genere inventato un minuto fa da me, giuro!), ovvero un gioco in cui, a bordo di **mezzi stradali**, vi muovete all'interno di un'area appunto cittadina tutti indaffarati nell'altruistico compito di far fuori gli altri. A questa struttura che costituisce il gameplay, la sostanza, TM aggiungeva improbabili caratteristiche: mezzi fuori di cappella



per piloti ancor più fuori. Ora, un gruppo di sviluppo che si presenta come "Incognito" (insomma, non li becchiamo se li vogliamo picchiare perché il gioco fa schifo...) sta lavorando a una nuova release, succedendo nella programmazione agli **Studio 33**. La cosa sghigia di questa ennesima puntata è che le ambientazioni cambiano: non più la strada ma... la **casa**! Esatto!! I cattivissimi mezzi degli episodi precedenti hanno subito una liofilizzazione e ora combattono in ambienti molto più piccoli. Un po' come **Toy Story Racer**. Frississimo! Al solito, comunque, il gameplay prevede iperviolenza e **armi** di una cattiveria inaudita. Meno male. Il titolo completo è **Twisted Metal: Small Brawl**. Lo troverete il 25 Dicembre sotto un albero di Natale bruciato dal napalm di una bomba sparata da una delle macchinine di questo cattivissimo gioco.



TALES OF DESTINY 2

Genere: Gioco di Ruolo

Casa: Namco

Data di uscita: fine 2001

Il gioco, come dice il nome, è la TERZA puntata di una serie nata in Giappone su Super Famicom (il nostro Super Nintendo, per chi non se ne intende) nel 1996, recante il nome di **Tales of Phantasia**. Il gioco inizia al villaggio di **Rasheans**, nella terra di Inferia, che è appena scossa dall'arrivo di **Meredy**, una misteriosa straniera che cerca aiuto dopo un infortunio occorso in una foresta. **Reid** e **Farah**, due amici (uno è uomo e l'altra è donna, non fate great confusion, please), cercheranno di aiutarla, ostacolati dalla sconosciuta lingua parlata da Meredy. I guai cominceranno presto e saranno legati all'arrivo ob-la-di ob-la-dà

della misteriosa fanciulla (le donne portano SEMPRE guai) e dovrete guidare il simpatico trio. La trama che fa da sfondo è originale e intrigante, gli sviluppi del gioco dipendono ovviamente dall'utente! La **grafica** è molto colorata e fumettosa, in perfetto giappo style, ma offre diversi tocchi di classe; classicamente, è costituita da schermate renderizzate fisse, di grande qualità. Gli immancabili, inevitabili combattimenti sono arricchiti, come è classico, da un commento fatto da effetti di luce belli ed efficaci. Ciò che li rende unici è la loro **dinamicità**. Si passa infatti a un approccio bidimensionale, con lo scontro inquadrato (lo so che non ci credete, ma è così) **lateralmente** come Street

Fighter! La sezione che precede lo scontro prevede una piena customizzazione delle strategie e degli interventi, degli schieramenti ecc. Alle fasi di scontro possono partecipare fino a **quattro** personaggi. Ma il flash è che... grazie al **multitap**, fino a **QUATTRO** UTENTI UMANI possono avere il controllo diretto su ciascun membro del party!!!



PS2 - ICO

Genere: Avventura

Casa: Sony

Data di uscita: TBA

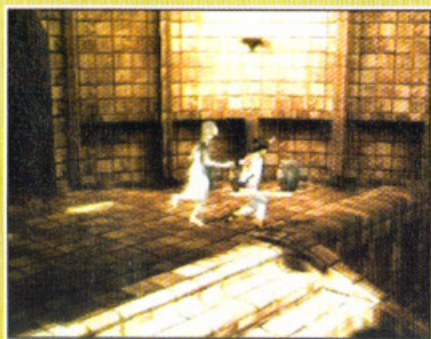
Stretto è il riserbo che sta dietro a questo nuovo game di **Sony**, che ha fatto il possibile per mantenere segreto questo suo degno progetto. Siete **Ico** (che sia uno sfigato, lo capite sin da subito, dal nome). Siete intrappolati in un **castello magico** (ve l'avevo detta la sfiga...) perché una antica credenza del vostro villaggio malato imponeva di rinchiudere in questo luogo poco

ospitale chiunque fosse nato con le corna (comuto già in culla? Sfigato D.O.C. questo, eh?); e voi, ve l'ho detto che siete messi peggio di Paolino Paperino, avete le **corna**. La presenza delle protuberanze che fanno di Ico il peggio sgrauso,



dice la leggenda, indica la residenza, nel comuto, di una inquietante presenza malvagia. Insieme a voi, nel castello, troverete una **fanciulla** il cui linguaggio non capite, ma dalla quale percepite un senso di pericolo, ciò che vi lega a lei. Lungo tutti i livelli, che carini!, camminerete mano nella mano con

questa principessa. Il procedere nel castello vi sottoporrà **enigmi** e puzzle di tipo arcade (tira la leva, spingi il blocco e libera il cammino) che dovrete risolvere per poter proseguire. Non mancano fasi di vero e proprio **combattimento**, durante le quali potrete utilizzare una spada o un bastone. Alla sorte della fanciulla, che scoprirete essere una principessa, è legata la vostra. Non ve la meno troppo lunga: se lei muore, è il game over. Sembra interessante, è sicuramente originale. Restate in linea per sapere se il prodotto finito si rivelerà un aborto, o se sarà un bel gioco.



PS2 - TEKKEN 4

Genere: Picchiaduro

Casa: Namco

Data di uscita: TBA

Ormai non abbiamo più limiti. Non ci fermiamo più. Abbiamo visto le prime immagini della prima versione giocabile di **Tekken 4**. Folgorati. Cos'altro possiamo dire? Nient'altro. Abbronzati. Lo schermo risplende della bellezza delle immagini del nuovo Tekken. Il primo pensato con la PS2 in testa. Gli **scenari** sono la cosa che colpisce di più. Sicuramente. Abbiamo una nuova spiaggia, un aeroporto, un



parcheggio e un sotterraneo che richiama molto il bellissimo film di David Fincher, Fight Club. Come in **Dead or Alive** (che si candida a miglior picchiaduro di sempre nella sua nuova release per l'Xbox di

William Tiberius Gates), ci sarà una forma di **interazione** con i fondali; tipo "ti butto giù da un piano all'altro" o cose così. Si tratta del debutto della Namco e della serie di Tekken nel segmento dei "picchiaduro che permettono una interazione con i fondali", area nella quale già si trova il citato **Dead or Alive** e in cui staziona anche il prossimo **Virtua Fighter 4**. A proposito. Ovviamente la lotta per il miglior picchiaduro si gioca fra questi tre campioni. Restate connessi per scoprire quale sarà il vincitore.

TOMB RAIDER DIVENTA UNA GIOSTRA!



Genere: Giostra

Casa: Paramount

Data di uscita: 2002

"È una ficata!" ha commentato Walter quando gli ho detto questa cosa. **Tomb Raider**, dopo essere stato un gioco e un film, diventerà... una **giostrella**! Ma non una di quella tipo i calci nel sedere (anche se con Lara...), bensì una roba tipo il cinema dinamico! Voi vi sedete e vivete le avventure di Lara come se Lara fosse voi! Ma non toccate le tette, brutti maiali... L'attrazione comparirà nel parco giochi della **Paramount**, che si trova... a fianco di Gardaland? Davanti Disneyland Paris?? No, purtroppo sta al di là dell'oceano. A **Cincinnati** (si pronuncia "Sinsinnati". Non ve pare ridicolo pure a voi?). Già si sanno un po' di cose. Proprio come il film, che viene ripreso a dir poco nelle ambientazioni, si comincerà all'interno di un **antico tempio** immerso in una foresta verdeggianti, difeso dal pericoloso guerriero **Goddess Durga**: nome più pacco no, eh? Proseguiremo nel buio, trovandoci face to face con pericoli d'ogni tipo. A bordo di un veicolo, si andrà poi in un **ghiacciaio** e, se sopravviveremo, si finirà alle pendici di un **vulcano** dove la lava costituirà un grosso ostacolo. Il film, appunto. Ma giocato in prima persona!! Non vi vedo sufficientemente felici. Ragazzi!! A ospitare questa ficata assoluta sarà il **Paramount King Island**; **Tim Fisher**, il vice presidente nonché direttore esecutivo del parco divertimenti, ha sottolineato come "l'intrigo, la suspense (lo so che si scrive suspense ma mi piaceva di più così)... e tutti questi elementi grandiosi, comuni ai giochi e al film, saranno palpabili fin da subito, appena entrati nella struttura". Palperemo, insomma. Visto che si tratta di Lara, la cosa rende tutti MOLTO felici... "Garantiremo un'esperienza che non ho timore a definire 'multidimensionale', che avvolgerà interamente i nostri visitatori". Ci vediamo nel 2002 a far la fila là fuori. Due ore sotto il sole per cinque minuti di godimento. È sempre così.



APE ESCAPE 2001

Genere: Platform full 3D

Casa: Sony

Data di uscita: fine 2001

Ape Escape fu un buon platform tridimensionale che aveva, come caratteristica più ficcante, l'indispensabilità del Dual Shock. Ritorna, ma su PS2, con caratteristiche rinnovate e vincenti! Lo scopo rimane sempre lo stesso: ritrovare le **scimmie** disperse nelle aree di gioco, lungo i vari livelli che compongono la struttura dell'intero game. Mi sono spiegato? Lo stile ilare, direi, è rimasto intatto. Per fortuna, visto che costituiva una delle cose migliori dell'intera realizzazione! Anche il sistema di controllo che appunto necessitava del **Dual Shock** rimane immutato: con lo



stick di **sinistra** si controlla il personaggio, con quello di **destra** invece si comanda il **retino** che serve per acciuffare le scimmiette. Ma questa volta, la caccia pare che non riguardi le scimmie. Bensì... le loro **mutande**. Giuro! Dovete raccogliere le mutande e lavarle, mettendole tutte dentro una grossa lavatrice. Lo so che sembra incredibile, ma è uno di quei casi in cui una cosa sembra troppo incredibile per esser vera che... è vera. Scommettiamo che lo scopo del gioco è questo? Ovviamente il gameplay prevede anche altri scopi. Che saprete quando uscirà la versione PAL, prevista per il prossimo Natale.

ONE PIECE MANSION

Genere: Strategico

Casa: Namco

Data di uscita: autunno

Arriverà PAL un gioco che all'E3 stupì per stranezza. Anche se dopo Harvest Moon non è che qualcosa possa poi stupirci più di tanto... E invece...! Zack!! In questo **One Piece Mansion** dobbiamo gestire una magione. Lo scopo del gioco è bieco, dobbiamo tirar su soldi. Ma la gestione della casa si rivelerà impegnativa e, un po' come nel **The Sims** per PC, dovremo preoccuparci del benessere degli



abitanti della casa. I quali, sennò, ma proprio col cavolo che ci pagano la pigione. E niente pigione = niente magione, non so se mi spiego. Gli abitanti della casa sono i tipi più vari e stravaganti: dalla nonna rompipalle di 90 anni all'imprenditore tutto-lavoro, dal **ninja** (!) allo **studente**. Questa presenza di tipi tanto eterogenei renderà difficoltosa e divertente la gestione della cosa comune! La notizia è che il gioco verrà localizzato per il mercato PAL: è per questo che mi raccomando di stare con le antenne drizzate... Mi sembra un gioco davvero fuori di pippa, uno di quelli che vale la pena di tenere d'occhio, insomma!!!

PS2 - ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Genere: Strategico

Casa: Cinemaware

Data di uscita: TBA

Sicuramente questo è un momento favorevole per le software house. Se pensate che prospera anche una casa come la THQ... E allora, dal passato ritorna una storica casa di sviluppo, una che andava davvero forte nei primi anni del 1990, quando in Europa si giocava solo con il Commodore Amiga, il computer a sedici bit che sostituì il Commodore 64. Stiamo parlando della **Cinemaware**, che appunto risorge per la felicità dei nostalgici. E degli amanti dei giochi fatti bene. Dal passato, riporta un gioco davvero meraviglioso, quel **Defender of the Crown** al sentire il quale mi commuovo. Sigh! La trama prevedeva una guerra per la difesa della corona inglese, in una ambientazione che ricordava alla stragrande quella tipica di **Robin Hood**. Il quale esce dall'ombra ed è il testimonial ufficiale di questa nuova release! La trama prevede il rapimento di **Re Riccardo** e la cacciata, da parte del malvagio figlio



John, di coloro i quali furono vicini e fedeli all'augusto e giusto Riccardo. Il tristo e opprimente dominio che sta per essere imposto da John detto 'er terribile', muove i nobiluomini. E i nobili d'animo. Robin Hood, appunto. Il compito primo è di spodestare John dal trono; a seguire, se rimane tempo, dovete liberare **Lady Marion** dalla prigionia, recuperare Re

Riccardo e contribuire alla riunificazione del territorio Inglese. L'organizzazione del gameplay prevede una **mapa** su cui muovere, segnando i territori in base alla popolazione, la ricchezza. Su questa mappa tridimensionale operano le truppe fedeli al Robin Hood, quelle del malvagio John e anche quelle degli altri Lord che vogliono approfittare

dello status per espandersi. Su questo, si innesta tutta una serie di questioni: sottotrame che fanno da contorno agli scontri fra truppe. Il gameplay non è complesso, nonostante le cose da fare siano molte. La grafica tridimensionale, unita a un sonoro d'eccezione, riuscirà a sorreggere la dinamica di gioco offrendo un feeling da **Medioevo Inglese** perfettamente coinvolgente.





ITALIA

1. Alone In The Dark: The New Nightmare



2. Formula One 2001



3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (Platinum)



4. C-12 Final Resistance
5. Harvest Moon
6. Time Crisis Project Titan
7. Mat Hoffman Pro BMX
8. Technomage
9. UEFA Challenge 2001
10. Fear Effect 2

Alla grande con Alone in the dark, proprio un campionissimo! Ed Carnby non fallisce mai e la nuova avventura che lo vede protagonista si piazza immediatamente in vetta alla Top Ten! Al secondo posto si conferma l'ottimo simulatore di F1 della Sony. Piacevole è la presenza di Harvest Moon, segno che i giochi strani piacciono quanto quelli di richiamo. Eccellente la permanenza di Time Crisis Project Titan, prodigiosa quella, così in alto, di Tony Hawk's Platinum.



U.S.A.

Ma fatemi capire bene: ma non era il Giappone la terra dei GDR? Se è così, cosa ci sta a fare sul podio il Final Fantasy Collection?? Beh, per il resto, gli americani... si confermano americani, con giochi degni della loro intrinseca cafonaggine: Driver (ancora lui!!!), Dave Mirra e Tony Hawk, dalla top ten, non li toglie nessuno!

1. Time Crisis: Project Titan



2. World's Scariest Police Chases



3. Final Fantasy Collection



4. Driver 2
5. Tony Hawk's Skateboarding 2
6. Mat Hoffman Pro BMX
7. Frank Thomas Big Hurt Baseball
8. Spiderman
9. John Madden Football 2001
10. NBA Hoopz



U.K.

1. Alone In The Dark: The New Nightmare



2. Formula One 2001



3. TOCA WTC



4. World's Scariest Police Chases
5. Simpson Wrestling
6. Tomb Raider Chronicles
7. C-12 Final Resistance
8. Final Fantasy IX
9. Tomb Raider Adventure of Lara Croft
10. Spiderman (Platinum)

Gli inglesi hanno classe, non c'è che dire! Comprano solo giochi di classe, e premiano soprattutto i driving games. La vetta è dominata ovviamente da Alone in the Dark The New Nightmare, che occupa meritatamente la posizione. Ma poi, una tripletta di giochi di guida di grande qualità. Il film di Tomb Raider mantiene a galla il gioco. Ottima e bellissima anche la presenza dello Spiderman in versione Platinum!

DI ALFREDO DEL MONACO

Dracula 2 L'ultimo santuario

Planet Voto

90

A favore

- Schermate di qualità fotografica
- Tutto in italiano
- Trama intrigante
- Filmati di intermezzo di alta qualità
- Alcune novità interessanti

Contro

- Immagini meno definite che nella versione PC
- Agli amanti dell'azione pura non piacerà
- Alcuni enigmi un pò troppo ostici
- Tempi di caricamento un pò lunghetti

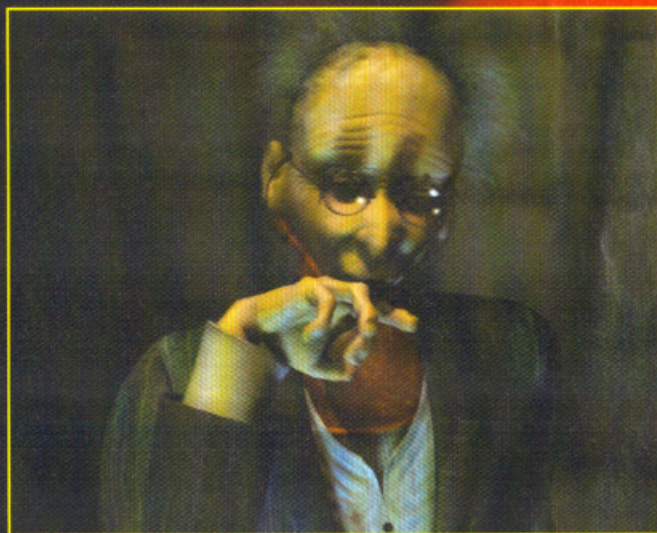


Potrete salvare in qualsiasi momento, riprendendo così dal punto esatto in cui vi eravate fermati.

Jonathan Harker riprese il paletto di frassino caduto dalle mani quasi congelate e lo conficcò ripetutamente nel petto del vampiro che cadde barcollando sulla neve..



orte del successo di **Dracula - La Resurrezione**, la **Canal Plus Multimedia** dedica il secondo episodio, intitolato **L'ultimo santuario**, al mito del Principe dei vampiri, **Dracula**. In effetti, il primo capitolo si era fatto apprezzare sia per la buona realizzazione tecnica, sia per l'ottima meccanica di gioco che, grazie all'introduzione di un fittizio 3D, si poneva su un gradino più alto dei più 'statici' **Myst** e **Riven**. In poche parole, la Canal Plus aveva inventato una struttura di gioco che, sebbene sfruttasse le schermate tipiche del genere (ricordiamoci che sempre di un 'punta e clicca' si tratta...), permetteva comunque di 'scorrazzare' con il mouse anche oltre i limiti della



▲ Uno dei personaggi di **Dracula 2**: sprizza vitalità da tutti i pori, non trovate?

schermata, dando appunto la possibilità di guardare anche **sopra**, **sotto** e **dietro**. Se a tutto ciò aggiungiamo anche una **trama** di sicuro interesse e degli enigmi a volte difficili, ma comunque logici, diciamo pure che **La Resurrezione** era un successo anticipato. Così infatti è stato, imponendosi anche presso un pubblico poco incline al ragionamento e più portato all'azione pura.

UN BREVE RIASSUNTO...

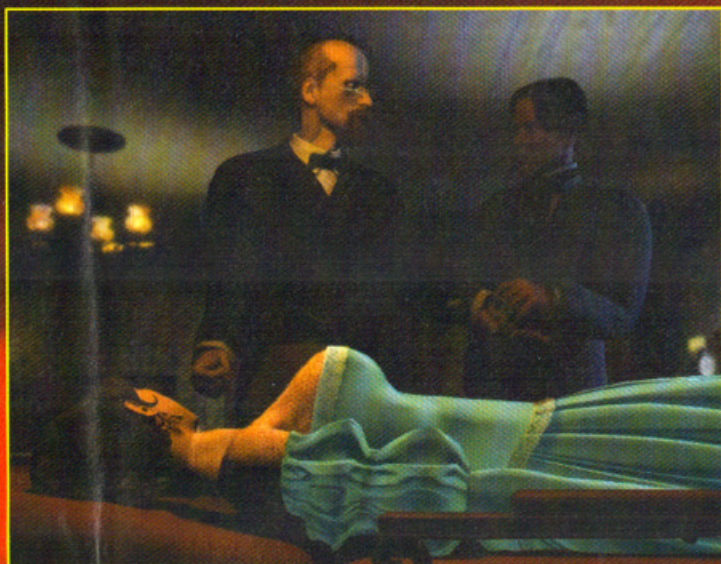
Un altro dei motivi che ha reso così piacevole il primo episodio della serie è da imputare sicuramente alla **trama**, fortemente (se non addirittura ai limiti del plagio...) ispirata da **Bram Stoker**, che molti ricorderanno come l'ideatore del mito del Principe della Tenebre. Il gioco, infatti, segue più o meno fedelmente le orme del romanzo/film, mettendoci nei panni di **Jonathan Harker**, bellimbusto innamorato di **Mina** e antagonista del millenario vampiro. L'avventura ci aveva raccontato di come Harker fosse riuscito a sottrarre l'amata Mina dalle grinfie (anzi dalle zanne) di Dracula e di come l'avesse ricondotta a **Londra**, senza peraltro sconfiggere definitivamente il furibondo vampiro. Il secondo episodio (e finalmente ci siamo arrivati!) inizia proprio dove finisce il primo, con la fuga di Harker e Mina dalla lugubre dimora del Conte e l'arrivo a Londra. Qui, sebbene lontani dal castello transilvano, Jonathan non ignora che il Re dei vampiri possiede una residenza nel quartiere londinese



L'IMPORTANZA DI DARSÌ UNA MOSSA

Grossa novità di questo secondo capitolo è rappresentata dal fatto che troverete, durante il corso del gioco, delle situazioni in cui sarà necessario sangue freddo (opss... mi è scappata!), riflessi pronti e acume celebrare. Capiterà sicuramente, infatti, che incontrerete alcune sezioni di gioco in cui dovrete eseguire una certa azione entro un **tempo limite**, pena la morte del vostro personaggio e conseguente chiusura della partita. In queste sezioni una **barra temporale** di colore **rosso** apparirà sullo schermo, al termine della quale, se non avrete agito nella giusta maniera, dovrete rassegnarvi a ricominciare dall'ultimo salvataggio.





◀ Una signorina dal collo così lungo non se la passa bene in un gioco di vampiri...!

GLI ENIGMI E IL CURSORE

Perno fondamentale sul quale ruota la struttura di gioco sono sicuramente gli **enigmi**, tramite la risoluzione dei quali si potrà arrivare in fondo all'avventura. Alcuni enigmi saranno di semplice risoluzione; altri, invece, vi faranno dannare il giorno in cui avrete comprato questo gioco. Per poter risolvere i numerosissimi indovinelli che vi verranno proposti dovrete trovare gli indizi relativi alla loro risoluzione, e per far ciò il vostro amico fidato sarà il **corsore**, che cambierà forma a seconda di quello che punterete.

In caso puntaste niente di importante, questi assumerà la normalissima forma di **pallina**. Nel caso in cui potrete entrare o proseguire prenderà la forma di **freccia**, con la punta in su. La forma a **ingranaggio**, con sopra una piccola **mano**, uscirà quando troverete qualcosa con cui interagire, e solo l'**ingranaggio** indicherà che dovrete interagire con un oggetto. Nel caso aveste la possibilità di prendere qualche oggetto, il cursore si trasformerà in **manina**. Facile, no?



di **Carfax**. Cosicché, per mettere fine all'incubo, decide di rendergli una visita di cortesia...

RITORNO A CARFAX

Formula vincente non si cambia, deve essere stato il motto dei programmatori. Parole sante, poiché è ancora una volta la struttura di gioco a far da traino all'avventura. Essenzialmente possiamo affermare che **Dracula 2** è un film interattivo, inframmezzato da **enigmi** e **sequenze frenetiche**. Sì, non avete letto male: frequenze frenetiche in un 'punta e clicca', è proprio così. I programmatori hanno pensato bene di inserire alcune sezioni (forse punzecchiati per la troppa linearità del primo episodio?) in cui dovrete essere svelti di mano oltre che di cervelletto, agendo in una determinata maniera entro un **tempo limite**, altrimenti il povero Harker passerà a miglior (o peggior) vita. Si parlava di **enigmi**. Effettivamente gli indovinelli sono il 'succo' del gioco, dato che tutta l'avventura è costituita

da 'prove' da superare. Scopo del gioco, quindi, oltre ad arrivare al vampiro per distruggerlo, è quello di raccogliere **indizi** e **oggetti** per risolvere gli innumerevoli rompicapo sparsi per le varie locazioni. A tal proposito, gradita introduzione è certamente la possibilità di **combinare** fra loro alcuni dei numerosissimi oggetti dell'inventario, feature che, vi posso assicurare, vi farà scervellare non poco. Si passerà, infatti, dalle combinazioni semplici come **proiettili/pistola** a quelle più complesse, che vi permetteranno di accedere successivamente alle sezioni di gioco più avanzate. Da notare come il gioco inizi con un livello medio-facile per poi aumentare gradualmente di difficoltà nel corso dell'avventura. Effettivamente, alcuni enigmi nelle fasi avanzate del gioco potranno creare notti insonni ai più, ma come dicono gli americani "No Pain, No Gain". Di certo si potrebbe rimproverare ai programmatori la mancanza di 'libertà' nella **gestione degli oggetti** (dovrete fare le cose nell'esatto ordine, altrimenti non andrete avanti), anche se, per dirla tutta, è sempre la logica a farla da padrona: alcune sezioni di gioco vi obbligheranno a leggere e rileggere gli indizi raccolti per arrivare a una soluzione.

ROMANIA E TRANSILVANIA: QUESTE SCONOSCIUTE



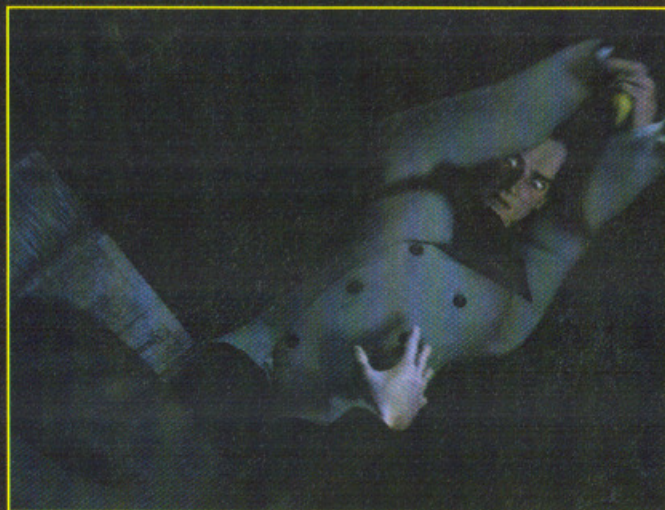
Se un giorno decideste di fare un giro in **Transilvania** e/o in **Romania**, sappiate che sebbene non siano proprio qui dietro l'angolo, non distano neanche tantissimi chilometri. Da Milano a **Brasov** (ipotetica dimora del Conte) ci sono circa **1650 KM**.

Storicamente parlando, la Romania attuale fu abitata prima dei **Daci**, fieri guerrieri che vennero sottomessi dai Romani, ai tempi di Traiano, all'inizio del II secolo dopo Cristo, con due durissime campagne. L'occupazione romana fu relativamente breve (165 anni), eppure lasciò in eredità permanente la lingua latina, che sopravvisse a tutte le invasioni successive da parte di popolazioni nomadi. Un'identità nazionale romana si sviluppò progressivamente con la formazione, nei sec. XIII e XIV, degli **Stati Feudali di Moldavia e Valacchia**. Seguirono secoli di lotte contro i Turchi, mentre la Transilvania veniva occupata in successione dagli Imperi Ottomano e Austro-Ungarico. Infine la Moldavia e la Valacchia si unirono nel **1859**, ottennero l'indipendenza nel **1877** e completarono l'unione con la Transilvania nel **1918**. Il regime comunista instaurato alla fine della II Guerra Mondiale durò 45 anni e venne rovesciato con la Rivoluzione del Dicembre **1989**.

Il clima è temperato-continentale, caratteristico del Centro Europa (estati calde, inverni freddi, stagioni ben definite, abbondanti nevicate specie sui rilievi). Le zone più calde sono al Sud. La strada più comoda per arrivare in Romania passa da **Budapest**; per arrivarci è possibile percorrere l'autostrada Udine-Tarvisio entrando in Austria a **Villach** e proseguendo fino a **Graz**. Qui si lascia l'autostrada e si rimane sulla E66, fino a incontrare l'autostrada ungherese E71 del lago **Balaton**, a sud di Budapest. Dalla capitale ungherese si va sempre dritto in direzione Est (sulla E60), fino a entrare in Romania al confine di **Oradea**. Sui problemi dei visti e consolarli in genere si possono ottenere informazioni consultando il sito dell'Ambasciata di Romania in Italia: www.roemb.it/org



▲ *Caro vecchio paletto di frassinol! L'unico rimedio sicuro contro chi attenta alla nostra giugulare!*



▲ *Pronti per un'iniezione intra-cardiaca? Quasi come in Pulp Fiction!*

UN SICURO PASSO AVANTI

Tecnicamente parlando, bisogna fare due riflessioni importanti. La prima riguarda il lavoro svolto rispetto al primo episodio. In questo caso bisogna riconoscere che le immagini sono di ottima fattura e che rendono perfettamente l'**atmosfera**. Particolarmente ben fatti risultano i **giochi di luce**, specie nelle sequenze sotterranee. Peccato forse per l'eccessiva **oscurità** di alcune sezioni, che vi obbligherà a giocherellare più volte con il contrasto del vostro televisore. Ancora buono il **sistema di controllo**, che sembra 3D ma 3D non è. In effetti, molto avvincente risulta ancora la possibilità di poter **'ruotare'** il **capo** e **'scrutare'** le sezioni da cima a fondo, contrariamente alla stragrande maggioranza della concorrenza che prevede solo schermate fisse da

I VAMPIRI IN CELLULOIDE (FILMOGRAFIA CONSIGLIATA)

Fra la miriade di film più o meno ispirati al mito dei vampiri, il primo di rilievo (saltando il *Nosferatu* di Murnau del 1922) è stato sicuramente *Dracula* del 1931, con la regia di Tod Browning e interpretato dal mitico **Bela Lugosi**. Quest'ultimo s'immersedimò così tanto nel ruolo, che passò gli ultimi anni della sua vita vestito da Dracula e riposando in una bara. Ventisette anni più tardi è il turno di **Christopher Lee**, che interpreta Dracula in maniera così convincente (in *The Horror Of Dracula* del 1958, regia di Terence Fisher, e in *Dracula Principe delle Tenebre*, sempre di Fisher, ma del 1965), che impiegherà molto tempo a uscire dal 'ruolo'. È della metà degli anni Sessanta, invece, uno dei pochi film ironici sul conte Vlad: si tratta di *Per favore non mordermi sul collo*, di quel 'geniaccio' di Roman Polanski e



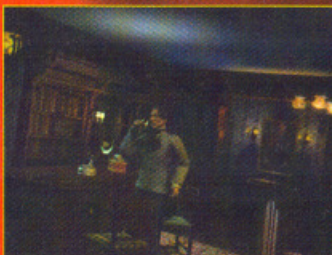
con la non mai abbastanza compianta **Sharon Tate**. Di lì a poco *La casa dei Vampiri*, interpretato da un bruttissimo (anche senza trucco...) **Jonathan Frid** e prodotto/diretto da Dan Curtis. Alla fine del decennio, il regista Herzog propone il suo

discreto *Nosferatu*, interpretato da **Klaus Kinski**. Nel 1980, *Le notti di Salem*, tratto da un racconto di Stephen King, riprende l'argomento in maniera abbastanza convincente. Siamo ora nel 1987, quando fa la comparsa *The Lost Boys*, che si fa notare, oltre che per l'ottima trama, anche per la colonna sonora. Arriviamo così al 1992, dopo innumerevoli film su Dracula di dubbio gusto e con le quotazioni del genere più basse che mai. Qui Francis Ford Coppola (ri)traduce, finalmente in maniera degna, gli scritti di Stoker sul grande schermo, riportando 'in auge' il mito dei vampiri con il suo *Dracula*. Altro salto temporale e arriviamo al 1994, quando Ann Rice trasforma i suoi incubi cartacei in celluloide e produce, insieme a Neil Jordan, un capolavoro annunciato, il celebre *Intervista Col Vampiro*. Nel cast spiccano i nomi di **Brad Pitt**, **Tom Cruise** e



▲ Ora del tè nell'ufficio di Jonathan Harker. Siamo in Inghilterra, dopotutto...

esaminare. La seconda riflessione riguarda invece il lavoro visto su altre piattaforme, come il **PC**. Effettivamente la definizione delle schermate viste su computer erano tutta un'altra cosa, rendendo quelle per PlayStation un po' 'sgranate' e **poco definite**. Altro piccolo difetto riguarda sicuramente i **tempi di caricamento**, a volte un po' lunghetti soprattutto quando si cambia livello. Comunque, se in un gioco d'azione la cosa sarebbe risultata gravissima, qui diventa tollerabile proprio per la natura intrinseca del gioco, che prevede lunghe sessioni ragionate, piuttosto che smanettate furiose sul joystick. Molto valido, al contrario, risulta l'utilizzo del **cursore** di gioco, che vi permetterà di capire cosa fare in pochissimo tempo. A ogni tipo di forma del cursore, infatti,



corrisponderà un tipo di azione possibile. Particolarmente riuscite appaiono anche le **sequenze d'intermezzo** che, oltre a essere doppiate interamente in **italiano**, sono di ottima fattura, contribuendo a creare il famigerato senso di coinvolgimento necessario a portare a termine un gioco. Visto che siamo in argomento, fondamentali saranno anche le conclusioni a cui giungerete dopo aver parlato con qualche personaggio. Anche i **dialoghi**, infatti, sono

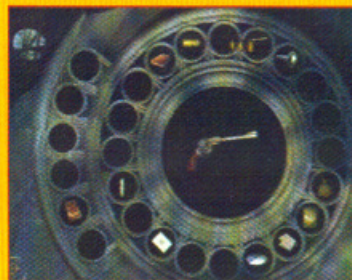
▲ Il nostro fascinoso protagonista alle prese con un telefono d'epoca...

aumentati di numero rispetto al primo episodio, rendendo più 'interattivi' alcuni personaggi che incontrerete. In definitiva, siamo sicuramente alla punta di diamante del genere. La serie di **Myst** e compagnia bella non può tenere testa a questa di **Dracula**, sia per varietà tecnica, che per la trama, molto più intrigante nella seconda. Rimane da verificare se vi sentite portati per questo genere, e questo può essere l'ostacolo più grosso. Se vi era piaciuto il primo, allora acquistate anche questo senza indugio. Se vi accostate al genere per la prima volta, sappiate che i continui enigmi potranno sfornirvi molto prima della fine dell'avventura. Se siete appassionati di **vampiri**, infine, forse è l'occasione buona per accostarvi a un genere nuovo e, sicuramente, appagante.

L'INVENTARIO E LE COMBINAZIONI



Altra novità eclatante di **Dracula 2** è rappresentata da un utilizzo più 'completo' dell'**inventario**. È stata implementata la possibilità di combinare alcuni oggetti fra di loro, creando così un qualcosa che vi possa fare avanzare nell'avventura. Per esempio, potrete unire, molto semplicemente, una **pistola** con i **proiettili**. Oppure accendere una **candela** con i **fiammiferi**. Il bello è che vi capiterà di combinare alcuni oggetti di cui non immaginate neanche l'utilizzo, cosa che vi farà impazzire non poco. Unico indizio (anche qui!!!) è il differente 'alloggio' dove vengono custoditi gli oggetti da combinare, che beneficiano di una particolare zona dell'inventario, all'**estrema sinistra**.



Antonio Banderas. Più nascosti (ma ugualmente importanti) possiamo trovare Christian Slater, Stephen Rea (il tastierista di **Still Crazy**, che se suonate in un gruppo e non lo avete ancora visto, recitate il Mea Culpa 256 volte e andatevelo ad affittare al volo) e la bambina Kirsten Dunst, che adesso tanto bambina non è più... comunque... Il film si fa notare anche per la colonna sonora che sfodera "Symphy for The Devil" dei **Rolling Stones**, rifatta dai **Guns'n'Roses**.

Siamo ormai alla fine degli anni Novanta (anno 1997, per l'esattezza...) ed è tempo per Rodriguez e Tarantino di dire la loro. Il risultato? Ma **Dal Tramonto all'Alba**, naturalmente, che oltre a sfoggiare un Clooney e un Tarantino in forma smagliante, ci porta dritti dritti al bellissimo locale Titty Twister (che ho cercato in tutto il New Mexico insieme a Pitone e vi posso giurare che non c'è!!!), in mezzo a un covo di vampiri irascibili. Il gruppo che suona nel locale è lo stesso che ha scritto parte della colonna sonora di questo film (oltre che di **Desperado** con Banderas) e si chiama "Tito & Tarantula". Fra gli altri pezzi del soundtrack possiamo contare anche il (mai troppo) compianto S.R. Vaughan e gli ZZTop. Piccolo consiglio personale, evitate il secondo capitolo della serie, veramente una schifezza. È il momento dei vampiri: l'anno successivo viene così prodotto e



realizzato **Vampires**, discreto film diretto nientepopodimeno che da Jonh Carpenter. Il film, interpretato da **James Woods** e **Daniel Baldwin** (fratello di Alex, ex-marito di Kim Basinger), è ben fatto, anche se non un capolavoro. Altro film contemporaneo

consigliato è sicuramente **Blade**, del quale - se non avete avuto ancora modo di ammirare le immagini - sicuramente avrete letto la recensione su queste pagine qualche numero fa. Tratto dall'omonimo fumetto della casa americana Marvel, **Blade** (1998) è interpretato da **Wesley Snipes**, **Stephen Dorff** e **Kris Kristofferson**. Il protagonista è un 'diurno', un uomo con alcuni poteri di vampiro, che decide di sterminare la razza cainita per vendicare la morte (vera o presunta che sia) della madre, morsa mentre era incinta di lui. Infine, l'ultimo film degno di nota è il tanto discusso **Dracula's Legacy** (o **Dracula 2000** negli Stati Uniti), che introduce per la prima volta un collegamento 'cattolico' (abbastanza scioccante, direi...) fra il Principe dei non-morti e **Giuda Iscariota**, condannato a vivere in quanto ripudiato anche dall'Inferno. Non ci rimane che augurarvi una Buona Visione!

Volevamo stupirvi con effetti speciali...

DI MASSIMO PANTANI

Qualche dubbio su quale sia l'anello di congiunzione tra cinema e videogames? Certo che no: gli effetti speciali visivi!



L'evoluzione più 'spinta' del videogioco moderno viaggia decisamente nella direzione del **game-movie**. Ma diciamo la verità: tutti i **film interattivi** fino a oggi arrivati sul mercato, pur se promossi e finanziati dalle ricche case hollywoodiane, sono risultati delle vere 'ciofeche' rispetto ai giochi grafici in 3D tradizionali (anche se fa un certo effetto definire tradizionale una tecnologia che ha, sì e no, 10 anni di vita...). Poca interazione, deboli le 'storylines', scarsa la giocabilità... eppure i games-movie hanno tutte le carte in regola per diventare i giochi del futuro: la grande massa della popolazione mondiale che ancora 'non gioca' guarda però la **TV** e va al **cinema**. Non è che verrà attirata verso il mondo dei videogames proprio da questo genere di giochi? Staremo a vedere.



25 ANNI DI EFFETTI SPECIALI

C'è un legame tra l'industria degli effetti speciali cinematografici e il mondo dei videogames? Da una piccola indagine svolta in redazione si direbbe proprio di sì: dei 20 film premiati con l'Oscar per gli effetti speciali visivi nell'ultimo quarto di secolo (Visual effects, per la precisione, è la categoria premiata dall'Academy Awards), ben 14 hanno in qualche modo ispirato o dato origine a una corrispettiva avventura ludico-elettronica. Ecco, dunque, l'elenco di tutti i film, vincitori di Oscar, che possiamo considerare tra i 'padri fondatori' del cinema digitale (da segnalare che in alcuni anni la statuetta non è stata assegnata, oppure è stata assegnata ma con un riconoscimento che passava sotto altra designazione).

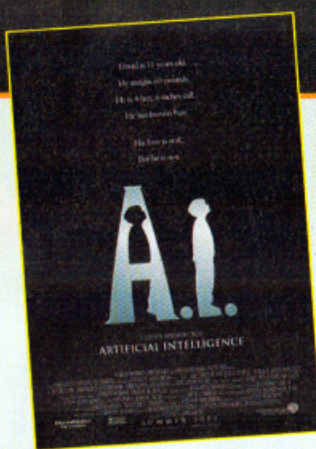


ANNO	FILM	EFFETTI SPECIALI DA RICORDARE	VIDEOGAMES TRATTI O ISPIRATI DAL FILM
2000	<i>Il gladiatore</i>	Ricostruzione digitale della Roma imperiale e del Colosseo come arena dei gladiatori	Circus Maximus (in arrivo per PSX2 e Dreamcast)
1999	<i>The Matrix</i>	Praticamente tutto il film	Matrix (in arrivo per PC, PS2 e Xbox)
1998	<i>Al di là dei sogni</i>	Paesaggi fantastici dell'aldilà modellati digitalmente	
1997	<i>Titanic</i>	La scena dell'affondamento del Titanic, con parte della nave e dei passeggeri 'ricostruiti' digitalmente	Titanic (Adventure out of time) per PC
1996	<i>Independence Day</i>	Le mega-astronavi extraterrestri che si posizionano minacciosamente sulle più importanti città del mondo	Independence Day per PSX
1995	<i>Babe, maialino coraggioso</i>	I topolini (veri) che cantano tra una scena e l'altra!	
1994	<i>Forrest Gump</i>	Tom Hanks viene 'inserito' digitalmente in sequenze di telegiornali d'epoca (lo si vede con il presidente americano Nixon, con John Lennon ecc.)	
1993	<i>Jurassic Park</i>	I dinosauri appaiono e si muovono come veri animali, in ambienti reali	Dino Crisis - Jurassic Park - Lost World - Jurassic Park III: Survival (uscirà in contemporanea con il film omonimo) per piattaforme varie
1992	<i>La morte ti fa bella</i>	Gli attori principali subiscono le più svariate 'metamorfosi' di corpo e viso	
1991	<i>Terminator 2: il giorno del giudizio</i>	Il Terminator 'cattivo' è un essere 'liquiforme' capace di assumere qualsiasi sembianza	Terminator - Terminator II - Terminator III per piattaforme varie (in arrivo per PS2)
1990	non assegnato		
1989	<i>The Abyss</i>	Il momento del contatto con il 'volto acqueo' dell'entità misteriosa	

E ORA... EFFETTI SPECIALI A GO-GO!

Su una cosa, invece, nessuno ha dubbi. Film come **Tomb Raider** e **Final Fantasy** sono solo la punta dell'iceberg, le pellicole-simbolo dello stretto legame che, nel corso degli ultimi mesi, si è dapprima instaurato, e poi consolidato, tra il mondo del gioco elettronico e quello del cinema.

Sì, cinema e videogames: una catena ormai salda e dura da spezzare, un binomio destinato a incidere



in modo profondo sul futuro dell'intrattenimento, sia esso in forma di celluloido, di CD-ROM o di DVD. È evidente che vedremo sempre più pellicole somiglianti a videogiochi e, viceversa, giocheremo con titoli che sempre più somiglieranno a veri e propri film...

E non è difficile individuare l'anello della catena che, più di ogni altro, ha avuto il merito di saldare questi due mondi, fino a pochi anni così lontani e anche così diversi. Il punto di contatto tra cinema e videogames ha un nome

preciso: **tecnologia digitale.**

Sono stati gli sviluppi scientifici delle **tecniche di animazione e manipolazione digitale,**

infatti, ad aprire definitivamente la strada verso quella convergenza di cui oggi vediamo i frutti in film come **Shrek** o **Resident Evil** (in uscita, negli USA, il 1° marzo 2002). Così, quelli che una volta erano gli 'effetti speciali' che arricchivano o enfatizzavano poche scene di un film, oggi possono coinvolgere e interessare addirittura l'intera pellicola. Sarà sempre più difficile distinguere fra la realtà di un'immagine e la sua ricostruzione virtuale, e sarà sempre più difficile distinguere il confine tra arte 'umana' e arte 'digitale'... Ma proprio qui sta il bello. No?



ANNO	FILM	EFFETTI SPECIALI DA RICORDARE	VIDEOGAMES TRATTI O ISPIRATI DAL FILM
1988	Chi ha incastrato Roger Rabbit	Attori 'cartoons' che interagiscono verosimilmente con attori umani	Chi ha incastrato Roger Rabbit per Game Boy
1987	Salto nel buio (Innerspace)	Spettacolare 'viaggio in miniatura' all'interno del corpo umano	Bacteria per PC
1986	Aliens	L'androide con il corpo tagliato a metà	Aliens per Commodore 64 - Alien Vs Predator I e II per PC
1985	Cocoon	L'aliena si 'spoglia' della pelle umana e mostra la propria vera e luminosa essenza	
1984	Indiana Jones e il tempio maledetto	La fuga nel tunnel invaso dall'acqua con l'uscita 'provvidenziale' sull'orlo dello strapiombo	Indiana Jones e il tempio maledetto per piattaforme varie - Indiana Jones e il destino di Atlantide (mai uscito al cinema) per PC
1983	non assegnato		
1982	E.T. l'extraterrestre	I ragazzini ed E.T. spiccano il volo sulle loro biciclette	E.T. per Atari 2600
1981	I predatori dell'Arca perduta	L'Arca dell'alleanza si apre e... 'mille lingue di fuoco' colpiscono i colpevoli del sacrilegio	Indiana Jones e i predatori dell'Arca perduta - Indiana Jones e l'ultima crociata per piattaforme varie
1980	non assegnato		
1979	Alien	L'alieno 'nidificato' all'interno del corpo umano che sbucca fuori dal torace	Alien per Apple II e ZX Spectrum
1978	non assegnato		
1977	Guerre Stellari	I combattimenti spaziali tra le astronavi e i duelli con le spade laser	Star Wars: X-Wing - Star Wars: Rebel Assault - Star Wars: Rogue Squadron II per piattaforme varie
1976	non assegnato		

A chi l'Oscar 2001 per gli effetti speciali? La redazione esprime le sue 'nominations' puntando sui film di **Tomb Raider**, **Final Fantasy**, **A.I.** e **Shrek**.



CURIOSANDO SUL WEB

Parliamo dunque degli **effetti speciali**, ossia di tutti quei trucchi e di quelle immagini virtuali che, sfruttando gli sfoghi della libera fantasia, sono capaci di proiettare lo spettatore in mondi paralleli (proprio come accade nei videogiochi), sia ricostruendo ambienti o situazioni ad alto contenuto realistico, magari anche lontani negli anni, sia creando dal nulla dimensioni del tutto fantastiche o immaginarie.

Nati probabilmente per stupire il pubblico e per coinvolgerlo maggiormente nella visione di scene particolarmente delicate, gli effetti speciali hanno invece svolto, nel tempo, una funzione ben più importante per la storia dell'entertainment mediatico: stimolare l'**evoluzione della tecnologia cinematografica** e favorire l'avvento dell'**immagine elettronica**. Come non ricordare, allora, quel visionario ed eccezionale artista che è stato **Stanley Kubrick**? L'anno era il 1968, il film **2001: Odissea nello spazio**. Si tratta certamente del film capostipite per tutte quelle pellicole che in seguito, nella sapiente miscelazione di arte e tecnologia, hanno trovato la chiave del successo (e anche il primo a presentare inquadrature 'lunghe' per dare l'impressione di imponenza alle astronavi. Ormai anche l'ultimo dei telefilm di serie B non ne può fare a meno...). Qualche titolo di esempio? Basterà citare **Blade Runner**, **Total Recall (Atto di forza)**, **il quinto elemento** e **X-men**, non a caso tutti film che hanno dato poi origine a videogames di un certo successo. E proprio considerando che il futuro del cinema sarà sempre di più orientato verso il digitale, può essere oggi interessante navigare sul Web per visitare le 'fucine' degli effetti speciali, gli **studi di animazione** che si occupano di creare quelle scene fantastiche, virtuali o surreali che sono, sempre più spesso, l'embrione del videogame di successo. Abbiamo ricevuto di recente alcune lettere che ci invitavano a coinvolgere di più l'area WEB nel mondo della PlayStation. Noi sappiamo bene che chi ha una PSX non ha **necessariamente** Internet, ma ci sembra giusto fornire un compendio telematico a chi può apprezzarlo. In questo caso, abbiamo proprio setacciato la Rete....

Tanto per cominciare, è d'obbligo una visita alla **Industrial Light & Magic** (<http://www.ilm.com>), l'azienda nata dalla fantasia inesauribile di George Lucas (il papà di **Guerre Stellari**) e che è la regina indiscussa del mondo virtuale digitale. Al suo attivo può annoverare la produzione di effetti speciali per oltre 180 film, molti dei quali premiati con l'Oscar o premiati al botteghino degli incassi (tra gli altri, **A.I. Always**, **Atto di Forza**, **Cocoon**, **Men in Black**, **Polvere di guerra**, **Ritorno al futuro I, II e III**, **The Abyss**, **Wild Wild West** ecc.).

Vi dice niente, poi, il nome "Kleiser-Walczak"?... No? Vabbé, pazienza... potete rimediare andando a navigare il sito <http://www.kwcc.com>. Scoprirete così che, sotto questo binomio, si celano gli

autori degli spettacolari effetti visivi di **X-Men**, soprattutto, ma anche di altre pellicole di successo come, per esempio, **Stargate** e... **Mortal Kombat Annihilation** (se ancora qualcuno avesse avuto dei dubbi sul rapporto tra effetti speciali nel cinema e videogames... è servito!).

A livelli tecnologici di assoluta eccellenza (nel circuito hollywoodiano viene considerata una vera e propria 'fabbrica' di premi Oscar) si pone la **Manex** (il cui sito è all'indirizzo <http://www.mvfx.com/tx.php>). Basterebbe citare **The Matrix** per dire tutto su questa azienda. Ma vogliamo anche aggiungere altri film: **American Beauty**, **The Truman Show**, **Mission: Impossible 2**, **L'avvocato del diavolo**, **Al di là dei sogni** ecc. Niente male eh?

Naturalmente i disegnatori della **Disney** si servono della computer grafica per ottenere, sul piano qualitativo, i migliori risultati delle tecniche di animazione; gli



inventori di Topolino, così, difendono degnamente la loro posizione di dominio nel settore ma, ciò nonostante, non possono fare a meno di ricorrere a un'azienda specializzata come la **Pixar** di Steve Jobs (<http://www.pixar.com>) per le operazioni più complesse e le tecnologie più all'avanguardia (per esempio, rendere realistica la pelle degli animali preistorici in **Dinosaur**).

Protagonista anche sul mercato dei videogames, con titoli come **Mechwarrior 2**, la **Digital Domain** fondata da James Cameron (<http://www.digitaldomain.com>) ha realizzato gli effetti speciali di **Titanic**, naturalmente, e quelli di film ad alto contenuto spettacolare come **Armageddon**, **Apollo 13**, **il Quinto elemento**, **Fight Club**.

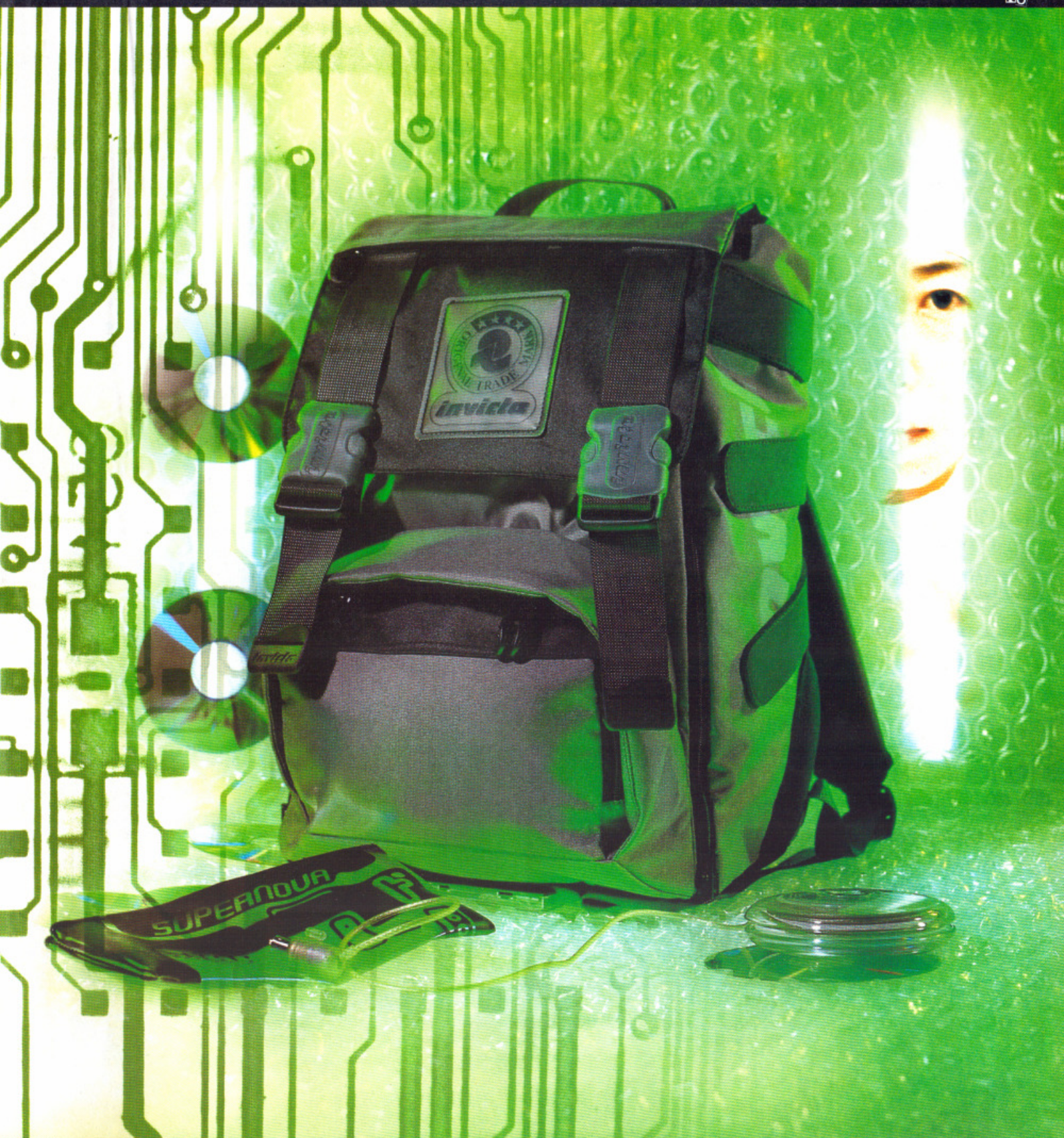
Ricostruire l'Antico Egitto? Non è un problema per **Vision Crew Unlimited**,

società realizzatrice dei principali effetti speciali per **La Mummia** (altri film: **Species II**, **Space Jam**, **Hubber** ecc.). L'indirizzo per vedere alcune immagini delle loro migliori creazioni è <http://www.visioncrew.com>.

E in Italia? Anche nel belpaese c'è chi si dà da fare all'indirizzo <http://www.digitalgraphics.it>. Possiamo navigare il sito della **Digitalia Graphics**, ossia dell'azienda che ha creato gli effetti speciali di **Nirvana** (altro film che si lega indissolubilmente al mondo dei videogames), **C'era un cinese in coma**, **Denti** e molti altri.

Infine, per una panoramica d'insieme sul mondo degli effetti speciali cinematografici, e per osservare da vicino le influenze delle nuove tecnologie su cinema e mondo dei videogames, l'indirizzo da tenere sott'occhio è quello che corrisponde alla webzine di **Visual Effects**: <http://www.vfxhq.com>.





i w a n t o b e f r e e . c o m

Invicta
I want to be free.

Motocross Mania

DI LUCA DI BELLA



Con Motocross Mania, Take 2 Interactive sfida le acclamate serie Supercross e Championship Motocross di Electronic Arts e THQ. Riuscirà in questa impresa?

A favore

- L'audio è discreto, soprattutto per quanto riguarda il rumore delle moto
- Buon numero di acrobazie disponibili
- Molte opzioni di gioco e possibilità di personalizzare e potenziare la moto.

Contro

- Grafica abbastanza rozza
- Scrolling del tracciato poco fluido
- Fastidioso sistema di barriere invisibili che costringono a restare in pista
- Manca la possibilità di caricare le sospensioni prima del salto.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica										5
Gameplay										5
Sanoro										6
Longevità										6
Originalità										6

Planet Voto

65

Motocross Mania è l'ultima fatica di **Deibus Studios**, team inglese specializzato nella realizzazione di racing dedicati alle due ruote (oltre a Motocross Mania, avevano anche sviluppato **Edgar Torrontera's Extreme Biker** per PC).

LE OPZIONI, COME DA COPIONE...

Partiamo dalle **opzioni** disponibili, che non differiscono molto da quanto visto in tanti altri giochi di motocross: dal menu principale possiamo scegliere se lanciarsi subito in **pista**, se partecipare a una **gara singola**, se sfidare un amico in una gara, oppure se cimentarci nel campionato **Motocross** o **Supercross**. Altre opzioni ci danno poi la possibilità di **potenziare** la nostra moto con i soldi che guadagneremo facendoci valere nella modalità **campionato**, e di regolarne alcune impostazioni per adattarla alla pista o al nostro stile di guida. Nulla di particolarmente avveniristico o originale, per intenderci.

LA PROVA DEI FATTI

Il primo impatto con il gioco vero e proprio, purtroppo, non è dei migliori: la **grafica** appare subito eccessivamente **sgranata**, specie le texture della pista, e il gioco tende a scattare, soprattutto per quanto riguarda lo **scorrimiento dei circuiti**. In più, i movimenti di **telecamera**, che seguono fin troppo alla lettera quelli del nostro motociclista, non sono proprio un toccasana per la vista. Sull'**audio** non si può obiettare: sebbene il rumore delle moto non sia il rombo di una Harley Davidson, è pur sempre abbastanza fedele allo 'spemacchiamento' delle moto da cross, al quale si accompagnano i **lamenti** del nostro biker ogniqualvolta finirà inavvertitamente disarcionato dalla moto.

CHI L'ENDURO LA VINCE...

Purtroppo, anche il **sistema di controllo** non è esattamente lo stato dell'arte. Ossia, i comandi sono molto semplici, anche troppo: un tasto per **accelerare**, un altro per **frenare** e il pad direzionale per **sterzare** e muoversi in aria (più la



possibilità di fare **acrobazie** e guardare l'azione da altri punti di vista). Frenando in curva, il pilota si esibirà in una **mini-scivolata**, mentre usando i tasti direzionali in volo si può preparare al meglio la moto per l'**atterraggio**.

LE BARRIERE FANTASMA...

Il controllo della moto non è molto agevole, per via soprattutto della mancanza di fluidità con la quale scorre la pista. Oltretutto, sono presenti delle fastidiose **barriere invisibili**, che costringono la nostra moto dentro al tracciato. L'effetto di questa scelta è tanto più evidente quando un salto mal calibrato ci sta portando fuori dal tracciato: come per magia, la nostra moto si **raddrizzerà** in corrispondenza della barriera invisibile, e finirà in pista perfettamente posizionata. Tra l'altro, la presenza delle barriere invisibili rende pressoché inutile ogni tentativo di **tagliare**, anche minimamente, **le curve**.

IN FIN DEI CONTI

In definitiva, **Motocross Mania** non raggiunge gli standard qualitativi di titoli come **Supercross 2001** o **Championship Motocross 2001**. Tuttavia, il gioco ha dalla sua un vantaggio innegabile: il prezzo. Infatti, il titolo rientra nella fascia di titoli che **Take Two** ha scelto di commercializzare a prezzo budget: perciò, lo troverete nei negozi a **29.900** lire. Se siete digiuni di motocross e non avete molti soldi da spendere, dategli un'occhiata!

◀ Il nostro intrepido centauro alle prese con un salto acrobatico: scommettete che finiremo con il sedere per terra?

MOTOCROSS CONTRO SUPERCROSS

Ebbene sì, motocross e supercross sono due cose diverse, sebbene possano sembrare molto simili agli occhi dei non addetti (vedi il sottoscritto...). Per la cronaca, il **Motocross** è nato prima, ed è di origine **europea**, mentre il **Supercross** è un'evoluzione del motocross, ed è nato negli **U.S.A.** La principale differenza tra i due sport è che il motocross si svolge **all'aperto** e su circuiti naturali, mentre i circuiti del supercross includono anche componenti **artificiali**, come rampe o cunette costruite appositamente, e spesso le gare si svolgono **al chiuso**. Fu proprio in un circuito al coperto, al **Coliseum** di Los Angeles, che si tenne, nel **1972**, la prima vera gara di **Supercross**: per l'occasione, decine di camion scaricarono terra nello stadio, con la quale venne modellato il circuito...



▶ Pronti? Via! Il nostro bolide scatta in partenza! Talvolta i circuiti possono essere intricati: fortuna che le frecce sul percorso ci aiutano a scegliere la direzione giusta!



invicta
I want to be free.

Roland Garros French Open 2001

DI CHRISTIAN PETTINI

Dopo le calure estive, Settembre è forse il momento ideale per noi tennisti della Domenica... E dopo aver ammirato i campioni a Wimbledon e al Roland Garros, la Cryo soddisfa chi ama il tennis ed è terribilmente pigro con questo Virtua Tennis formato PlayStation!

- A favore**
- Buon look 'fotorealistico', direi
 - La sessione di allenamento è molto valida
- Contro**
- I tennisti e gli stadi non sono fedeli riproduzioni
 - Il sistema di controllo è un po' ostico
 - Manca una modalità Season



remetto che sono un grande esperto di tennis; sport che, insieme al basket NBA, mi conosce come appassionato. Soprattutto, so tutto sui **giochi di tennis** e, fossi programmatore, farei il simulatore tennistico definitivo. Purtroppo non so programmare nemmeno il timer del videoregistratore, e il mio sogno rimarrà irrealizzato. Anche perché, se devo affidare le mie speranze del gioco-come-dico-io a quelli della Cryo, posso continuare a sognare...

SE UN GIOCO È DELLA CRYO, GIÀ SAPPIAMO CHE NON SARÀ UN CAPOLAVORO

E sono stato buono... La Cryo è softhouse famosa per la particolarità dei propri prodotti: avventura punta-e-clicca a dir poco ambigue, platform diarroici (*Dreams to reality*) e altre diffuse singolarità. Questo è il primo gioco 'normale'; riprende un hit per il Dreamcast, la console Sega che avrebbe dovuto essere concorrente non di PSOne ma



▲ Il campo di Flushing Meadows, con il suo cemento e l'insopportabile caldo... I colori sono molto belli e direi fotorealistici.

della PS2; potete ridere... Il gioco in questione è *Virtua Tennis*, un vero capolavoro, che il pubblico Sony invidia come fece per il *Sega Rally* (esclusività Saturn). I Cryo provano a replicarne lo stile grafico e i meccanismi, scontrandosi con le limitazioni rispettivamente della console e proprie...



Planet Voto

73

CHI HA IL MANICO PIÙ LUNGO...

... il manico della racchetta. Che avete capito? Siete sempre i soliti... Ogni tennista, come vi dicevo nel corpo principale della recensione, è diverso dagli altri. Infatti, ha una serie di **abilità**, bravure e deficienze del tutto precipue, raccolte in un elenco di parametri numerici che lo caratterizzano e lo differenziano dagli altri. Ecco l'elenco dei parametri nei quali è diviso ciascun tennista:

Servizio - indica la potenza e la precisione con cui si mette in gioco la palla

Al volo - indica l'abilità nell'effettuare i colpi sotto rete

Dritto - indica la capacità di tirare colpi precisi e veloci di dritto

Rovescio - indica la capacità di tirare colpi precisi e veloci di rovescio

Smash - indica la capacità di colpire le palle alte e schiacciarle nel campo avversario

Velocità - indica la velocità, in campo, del tennista, negli spostamenti laterali o verticali

VIENI ANCHE TU NEI RINGO BOYS

La **grafica** non riesce a eguagliare la compattezza, lo splendore e la risoluzione di *Virtua Tennis*. Le texture sono belle e squillanti, e riescono a ricreare un ambiente realistico. In effetti, è il realismo visivo che piace: l'effetto di **illuminazione** replica molto bene lo spettacolo televisivo. I tennisti, invece, soffrono di **animazioni bruttine** e poco realistiche. Soprattutto, sono composti da pochi poligoni e l'effetto finale è troppo blocchetto, nonostante l'uso di un po' di

▲ Le partite in doppio sono sempre le più divertenti. Qui siamo a Wimbledon, nel tempio del tennis. Purtroppo non si avvertono apprezzabili differenze fra le varie superfici, e provare ad adeguare il proprio tennis all'erba piuttosto che alla terra non è appagante.





▲ Il contorno del gioco è fatto bene: oltre alle interessanti statistiche (che forniscono un supporto numerico molto efficace e completo), non mancano animazioni e siparietti. Prima di ogni partita, gli atleti fanno stretching. Una cosa sola: mi spiegate chi sono quelli? Agassi contro Venus Williams???

Gouraud (un algoritmo che stonda le figure poligonali, anche quelle più elementari). La giocabilità si basa su 'un tasto solo' per i colpi, una soluzione mutuata anche questa da Virtua Tennis. Ciò rende tutto più semplice. E, lasciatelo dire da chi se ne intende, non riesce a garantire la varietà necessaria. Ve lo dice uno che gli amici chiamano 'il tennista'. I giocatori tecnici vorrebbero poter usare il **top spin** sulle superfici lente, le rotazioni in **back** sull'erba (a dir poco per il rimbalzo), usare la potenza dei colpi piatti sulle superfici **indoor**, o durante i passanti. Un solo tasto non permette la dovuta varietà.

GUARDA CHI C'È

Il gioco, poi, compie un suicidio quando vuole diventare originale. I Cryo (menti geniali...) hanno introdotto una sorta di **mirino** che compare quando premete il tasto per tirare; rimane fino a che non interrompete la **pressione** e vi permette, spostato con la croce o con lo stick, di **direzionare il tiro**, decidendone la profondità e l'angolazione. Questo sistema è poco funzionale e pure ostico, perché comunque vi costringe, premendo il tasto per tirare, a far caso a quel catso di mirino. Ciò che distrae dal direzionare il tiro in modo più intuitivo: di solito, siamo abituati a premere genericamente 'destra' e la presenza del mirino ci costringe a concentrarci, facendoci fare in modo stressante una cosa che faremmo lo stesso...

IL TENNIS L'HA INVENTATO IL DIAVOLO

La giocabilità risente di questo sistema, che potremmo evitare al prezzo di mandare sempre la nostra pallina al **centro del campo**, dicendo addio a qualsiasi velleità di colpi vincenti. La presenza di un solo tasto (a parte quello per il lob) lascia supporre una certa intuitività e immediatezza, quindi stona con l'approccio 'precisistico' imposto dal famigerato mirino. Le soluzioni solitamente offerte da questo tipo di giochi sono due: una generica con un solo bottone, che garantisce immediatezza, e una con tanti tasti, che pregiudica la semplicità in favore del realismo e della tecnicità. Ve lo dice uno che gli amici chiamano 'Lo storico dei simulatori tennistici'. Nel gioco sono presenti **sedici giocatori** (di cui la metà sola è disponibile all'avvio). Sessisticamente sono equidivisi, ma NON sono riproduzioni di atleti realmente esistenti. E nemmeno ci assomigliano, né a livello estetico né come nomi. I tornei presenti sono solo **quattro** e corrispondono ai quattro Slam: **Roland Garros**, **Wimbledon**, **U.S. Open** (a Flushing Meadows) e **Australian Open**. I campi invece replicano quelli reali, ma lo fanno con scarsa efficacia. È possibile sbloccare altri quattro campi, che però appartengono ai medesimi tornei; oltre allo **stadio centrale**, potrete infatti ottenere i

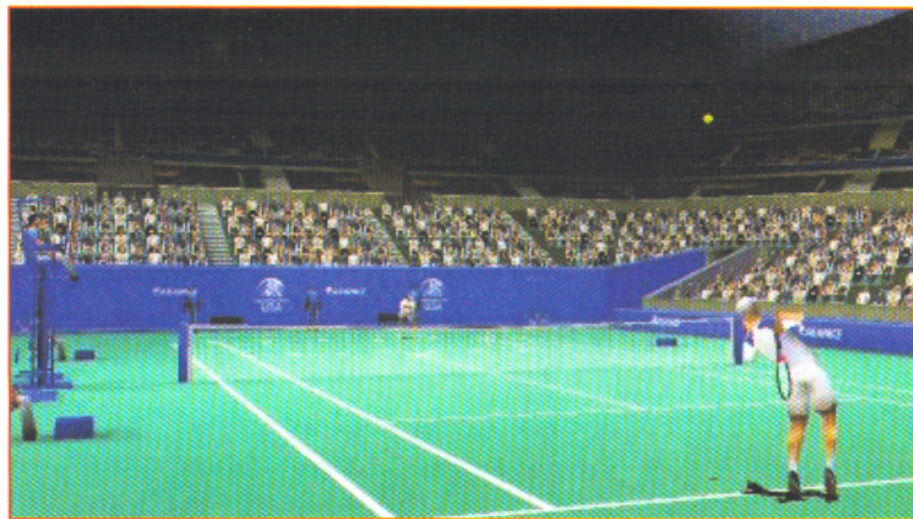
campi **numero uno** (i cosiddetti 'centralini') degli impianti nei quali si disputano gli Slam. Manca una modalità Season che permetta una immedesimazione maggiore, con - che so - un meccanismo di punti, classifiche ecc.

È solo possibile disputare una partita singola o un **torneo**. La sezione di **allenamento** è la terza opzione di gioco disponibile, ed è realizzata molto bene. Ve lo dice uno che gli amici chiamano 'l'allenatore'. Ci ritroveremo in un campo secondario con una **macchina sparapalle**. I tasti dorsali permettono di variare in tempo reale il tipo di tiro che verrà sparato dalla macchina: sul dritto, sul rovescio, più o meno lungo... una bella cosa. Bravi (oddio) Cryo!

TENNIS CHE FICATA

I tennisti (come vi dice un box) sono distinti in base ad alcuni **parametri**, che sono poi quelli che vi faranno scegliere il favorito. In verità, le caratteristiche non riescono a essere poi così ben visibili, e quindi la scelta verterà su altri fattori. Vi sto avvisando: sebbene le indicazioni contenute nel box siano vere, è falso che la vostra scelta possa basarsi sulle **qualità** dei tennisti: non è un criterio di scelta ragionevole, reale. Non datemi retta. Ve lo dice uno che gli amici chiamano 'il bugiardo'. Il reparto opzionistico è discreto; purtroppo la grave lacuna, già segnalata, è la mancanza di una opzione per la **stagione**, che permetta di aumentare l'interesse alla lunga. Invece, durante la partita, è interessante il **supporto numerico**: il numero dei colpi vincenti, gli errori gratuiti ecc. Ve lo dice uno che gli amici chiamano 'Lo statistico'. Sicuramente, questo meccanismo supporta in modo completo gli eventi del campo e costituisce uno degli aspetti più piacevoli del contorno. In finale, non mi resta altro da aggiungere. Avete capito che la qualità della parte giocata è blanda: il sistema del mirino è ostico e fa a cazzotti con l'immediatezza, che certamente viene apportata da un meccanismo "un solo tasto per tutti i colpi". La mancanza della stagione si ripercuote sulla longevità, e il piacere di giocare vien leso infine anche dalla mancanza dei **tennististi reali**. Non ho altro da aggiungere su questa faccenda. No! Una cosa mi rimane. Se qualcuno sa programmare, mi faccia uno squillo, ché il tennis definitivo lo facciamo insieme. Baci e sorrisi, Cri.

▼ Il replay permette di apprezzare la fluidità dei movimenti e i corpi dei tennisti, composti da pochi poligoni ma ben arrotondati da efficaci algoritmi.



NON SONO MICA MATTO

La mancanza dei tennisti che realmente giocano nel circuito si fa sentire abbastanza: giocare con i veri Sampras, Agassi, Safin, Kafelnikov è certamente più coinvolgente che controllare le squallide invenzioni del Cryo.



Soprattutto, mancano le **femminucce**: nel circuito ci sono un sacco di tenniste carine, giocare con le quali ci sarebbe piaciuto. Allora, beccatevi questa carrellata di immagini di tenniste vere... per la gioia dei vostri occhi!



Casa: **THQ**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1-4**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Championship Motocross 2001 feat R. Carmichael

DI MATTEO POZZI

- A favore**
- Abbondanza di gare e piloti ufficiali
 - C'è la possibilità di fare un minimo di messa a punto
 - Colonna sonora punkaccia
- Contro**
- Modello di guida semplicistico
 - Gestione delle collisioni comica
 - Poco longevo in single player



Planet Voto

79

Che falsi che bisogna essere... Ogni volta che esce un gioco con un 'featuring' nel titolo, ci tocca fingere di conoscere benissimo il testimonial in questione. Ah, il grande Ricky Carmichael! Ah, lo straordinario Dave Mirra! Ah, l'eccelso Chris Kamara (quello del calcetto)! Ah, la tauromachia!



n'ondata 'trasversale' (coinvolge sia i **racing** veri e propri sia le più varie **simulazioni sportive**) ha investito, da qualche anno a questa parte, il mercato dei videogiochi. Dallo **skate**, coi due sommi titoli dedicati a **Tony Hawk**, allo **snowboard**, che ha il suo campione, fra tanti, in **SSX** per PS2 (a mio parere il miglior acquisto, oltre a **GT3**, che è tuttora possibile fare per il Principe Nero), dalle **automobili** vere e proprie (il controverso **Rumble Racing** della EA) a bizzarrie come **BMX**, **monopattini**, **sci d'acqua** e **quad**, i giochi in cui si salta e si combinano **tricks** a bordo di qualsiasi mezzo abbia zero, due o quattro ruote (l'importante è che vada veloce!) sembrano avere un successo sempre maggiore. Come poteva restare scoperta una delle discipline che meglio incarnano questo pazzo e acrobatico spirito, il **motocross**?



La pista è indicata dalla piantina sulla destra.



Oltre agli ostacoli naturali, troverete anche rampe e salti di varia grandezza.

MOTOCROSS E SUPERCROSS IN UN TURBINE DI TRICKS E VELOCITÀ

In effetti, il genere non era del tutto inesplorato. Questo stesso **Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael** (che la THQ sia maledetta... sembra il titolo di un film della Wertmüller!) è il seguito di un primo **Championship Motocross**; analogamente, la EA Sports ha raddoppiato nei mesi scorsi la propria offerta con il suo secondo titolo dedicato al **Supercross**. Dal punto di vista strettamente simulativo, i due giochi si integrano che è un piacere: tanto motocross e una spruzzata di supercross in questo CM, l'esatto contrario nell'altro. La differenza sta nelle **piste**: tracciate su ampi percorsi montagnosi o collinari nella prima disciplina, racchiuse in apposite arene nella seconda. Questa opposizione vale anche per quel che riguarda la qualità della simulazione, che punta decisamente verso l'**arcade** nel secondo caso e tenta invece di mantenere parvenze di **realismo** nei titoli THQ.

QUASI UFFICIALE

Fatto questo breve parallelo, concentriamoci su quello che abbiamo ora per le mani. La comparsata del 'Kobe Bryant del motocross' Carmichael porta con sé un fracco di **sponsor**, tecnici e non, dalle case costruttrici **Kawasaki** e **KTM** (le altre sono pudicamente travestite da innocenti squadre di **Yellows**, **Blues** e **Reds**) alla **Gatorade** che organizza alcune gare, fino alle onnipresenti **Thor** e **Fox**. L'ufficialità del prodotto è ribadita dalla divisione in due **classi**, 125 e 250, che annoverano fra le proprie fila un manipolo di **piloti** (dieci per classe) realmente esistenti. La scelta è dunque fra uno di questi (a noi la decisione di basarci sulla simpatia che ci ispirano le faccine o sulle **statistiche** che le accompagnano) e un pilota creato ad hoc, opzione valevole solo nella modalità **Career**.

CALIFORNICATION

Il **Freestyle** di CM2001 non è molto sviluppato: a esso è dedicata l'omonima modalità che dà accesso prima a una schermata di selezione piloti (otto sbarbati, diversi rispetto a quelli che popolano le gare normali), poi a una di scelta fra quattro arene dedicate (Ventura e San Diego in California - i soliti tamarri -, Daytona e Nashville). Tutto qui, insomma: gare singole slegate le une dalle altre e confronto solo con se stessi. I **tricks** sono quelli canonici (Can Can, Nac Nac, Superman, Lazy Boy ecc.), distribuiti in due set corrispondenti ai tasti Cerchio e (ben più comodo) R2. Curiosa e utile la finestrella che si apre in alto a destra in occasione di ogni acrobazia, mostrandola da un'altra inquadratura.





▲ Non mancano le sponsorizzazioni... di ditte che personalmente non conosco!

UNA MOTO IN CARRIERA

Quest'ultima prevede, nella migliore delle ipotesi, un triennio di gioco che ci vede impegnati dapprima in un minicampionato di quattro prove a livello **Amateur**, quindi in 125 (**otto** gare) e infine in 250 (**sedici** gare). Personalmente, sono rimasto molto deluso da questa modalità, che dovrebbe fare da lungo periodo per il **single player**: è facilissima! Al primo tentativo ho vinto tutti e tre i campionati, dominando anche la classe maggiore con 10 vittorie su 16, contro un Carmichael a cui i programmatori non hanno certo destinato un trattamento lusinghiero, se ho potuto ammirare le cadute più e più volte fino a vedergli chiudere l'annata al quarto posto, e senza vittorie! C'è anche da aggiungere che poco cambia fra questa modalità e quella **Championship**, se non che la seconda dura una sola stagione e non consente di valutare le offerte monetarie dei team (differenziate a seconda che offrano tanti soldi di ingaggio e bassi premi per le vittorie o viceversa).

LE DUE FACCE DELLA MEDAGLIA

Il fatto è che il **modello di guida** della moto è molto semplice: si accelera, si frena (poco), si fanno eleganti **powerslide** in curva (restaurate le **animazioni** della gambetta basculante del pilota, la cui assenza era stata sapientemente notata in fase di preview dal nostro Sogliola) e ci si bilancia in qualche modo sui salti. E sarà la conformazione delle piste o la **fisica**, realistica ma 'indulgente' (si cade poco), ma il tutto si rivela di grande immediatezza. L'unica 'tecnica' richiesta è un minimo di abilità nel disegnare le giuste **traiettorie** in curva; e se questo in **multiplayer** si traduce in una grande difficoltà a fare la



▲ La grafica è tutto sommato discreta e il gioco merita l'attenzione degli appassionati.

differenza, suscitando accessissimi duelli spesso risolti in volata e rivelandosi insomma come una caratteristica molto molto positiva, è anche vero che rende il gioco in singolo fin troppo facile. Tanto più che il **livello di difficoltà** è uno solo.

MOTOCICLO O MOTOCARROZZETTA, SGOMMA, INCHIODA, VA A MANETTA

È un peccato, perché per il resto CM2001 gira che è un piacere. La **grafica** è veloce e precisa, molto migliorata rispetto al prequel. Le **ambientazioni** non sono certo il massimo della varietà ma, d'altra parte, riproducono quelle reali (**venti** piste in tutto), e con un buon dettaglio. Tutto questo comunica una piacevole sensazione di realismo, rovinata solo (solo...) dalla pessima gestione delle **collisioni**: più di una volta mi sono capottato dalle risate (o dal ribrezzo) nel vedere il mio pilota cadere e le altre moto arrivarci sparse addosso, fermarsi di botto e, dopo una disgraziata frazione di secondo, sbalzare il loro conducente a terra. Uno degli effetti più brutti mai visti in un racing. Ma anche su questo si potrebbe sorvolare, in mezzo a molti pregi. La **colonna sonora**, per esempio, che spazia da un buon vecchio **punk rock** a un certo modaiolo **nu-metal**, coinvolgendo gruppi di scarsa fama (**One Minute Silence** il nome a me più noto, fra altre produzioni della mitica **Epitaph**) ma di potente impatto. Il rischio è in definitiva quello di comprarsi un bel gioco, finirlo nel giro di ben poco tempo (ricevendo in dono un paio di **filmati** fracassoni - grande l'**LBZ Movie** con un accompagnamento musicale plagiato da **Wish** dei **Nine Inch Nails**) e rispolverarlo poi solo per infuocate sfide a due con un amico.



▲ Affrontare le curve non è semplice: ci vuole una certa pratica.



▲ Spesso i vostri avversari vi salteranno in testa... Attenti alle corna!

LA LISTA DELLA SPESA

In occasione delle modalità che fruttano denaro (**Championship** e **Career**), è stato allestito un piccolo **Shop** pre-gara in cui spendaciare in pezzi di ricambio per la nostra motocicletta. Questi potranno poi essere montati e smontati a seconda del tipo di gara in questione in un apposito **Garage**. Gomme: da fango, da sabbia o da **hard pak** (la veloce terra che cosparge le arene da **supercross**), rappresentano il primo e obbligato acquisto. 100 verdoni, e durano due gare: c'è da farne incetta! Scarichi: fattore primario nelle prestazioni di accelerazione. Scegliete fra la conformazione **Short** e quella **Fat** a seconda che vogliate uno **sprint** più o meno repentino, o dissanguatevi (8005 per una gara) per l'esagerato **X Pipe**.

Trasmissione: ruote dentate oversize per migliorare l'accelerazione, più piccole per la velocità di punta. Più o meno inutili.

Sospensioni: possono davvero fare la differenza. Come nel **cross** vero, basta sbagliare un salto per compromettere un intero rettilineo, e sarà quindi bene comperarsene di professionali.

Gas: un orpello a basso costo (50\$, più o meno quanto potete



▲ Il momento della partenza: cercate di conquistare le prime posizioni!

guadagnare scattando per primi al via e aggiudicandovi così il premio di **holeshot**) che, grazie al più alto numero di ottani, consente ripartenze più celeri e tre porche miglia orarie in più. Freni: lasciate proprio perdere, ce ne sarà raramente bisogno (secondo il mio animalesco e sporchissimo stile di guida). Motore: la versione **Top End** garantisce altre tre miglia orarie di punta in più, ma se avete soldi da sbatter via e la prossima gara è di quelle davvero veloci, c'è un **Rebuild** a 1000 sacchi che di mph ve ne aggiunge otto. Occhio che può perfino essere dannoso: certi salti sono piazzati in prossimità di curve, e prenderli a tutta significa sfracellamento sicuro!

www.gam



GAME A

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- CHEAT
- SOLUZIONI
- DOWNLOAD
- SPECIALI
- NEWSLETTER
- VIDEO

[illegible]

LA SALA GIOCHI
Oltre 100 giochi
on-line gratuiti
e divertentissimi.

L'ON-LINE GAMING

I server più veloci della Rete, per sfide mozzafiato a Quake, Unreal, Tribes e molti altri.

VIDEOGIOCHI DI CLICK!



gamearena.it

PLAY 2



GAMEBOY



X-BOX



IL DIVERTIMENTO

Se vuoi chattare,
scrivere nel Forum,
'scrutare' il Babe-O-
Rama, dire la tua nei
sondaggi, avere
INTERNET GRATIS,
inviare le cartoline
virtuali ai tuoi amici,
conoscere in
anteprima le
novità DVD.



TechnoMage Return of Eternity

DI MATTEO POZZI

- A favore**
- Ambientazione e trama affascinanti
 - Interfaccia e sistema di controllo efficienti
 - Tradotto e doppiato in un buon italiano
- Contro**
- Grafica minuziosa ma scarsamente animata
 - Le prime quest sono piuttosto banali
 - Lo si gioca una volta sola



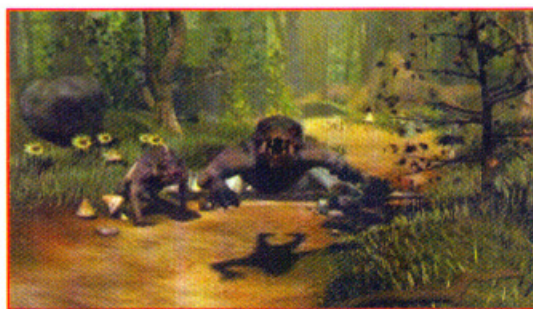
Planet Voto

85



Sui PC di tutto il mondo vanno da un paio d'anni di moda i **MMORPG**. No, non si tratta della tipica imprecazione soffocata che mi sorge spontanea alla vista del Lucio che mi rifila l'ennesima disgrazia videoludica da recensire, ma di una sigla che sta per **Massively Multiplayer Online Role Playing Games**. Ovvero: quei videogiochi di ruolo ambientati in un cosiddetto 'mondo persistente' sulla **Rete**, popolato dai

Il guaio dei RPG è che hanno ambientazioni (fantasy-medioevali) e trame di base (vendetta per la morte di un caro, salvataggio della bella, arricchimento personale, a seconda dei casi) più o meno tutte uguali. TechnoMage si presenta invece, fin dal titolo, piuttosto bene...



"THOSE WHO HAVE NOT FELT THE DARK WILL NEVER SEEK THE LIGHT"
Dirò subito la verità: della storia di **TechnoMage** mi sono proprio innamorato. Che la **trama** - e ancor prima l'ambientazione - sia l'elemento fondamentale di un RPG è innegabile: come spiegare altrimenti il planetario successo della saga di **Final Fantasy**

▲ **E basta con le introduzioni che "non si capisce se è sogno o realtà"!**

personaggi di migliaia di giocatori sparsi su tutto il globo. Un multiplayer totale, insomma. Al momento, a noi possessori italiani di PlayStation la cosa non frega minimamente, perché pure il modem per PS2 sembra di là da venire e il massimo di 'connettività' attuale è quello garantito dagli inservibili telefonini **WAP** da attaccare inspiegabilmente alla PSOne. Non ci restano quindi che i soliti solitarissimi **RPG in single player**. Ma questo **TechnoMage**, canonico rappresentante del genere, ha dalla sua, almeno, una gran bella **storia**...



▲ **L'inizio di tutto: il risveglio nella nostra adolescenziale cameretta di Dreamtown.**

RICCHEZZA MENTALE: USIAMOLA

Una volta tanto, e soprattutto in un'occasione felice come questa, sarà il caso di lasciar perdere il solito box sul repertorio di incantesimi o sull'armamentario a disposizione, per spendere qualche parola sui **valori** - non mi viene un termine meno 'pesante' - espressi dalla storia di **TechnoMage**. Già nella prima fase di gioco - quella sorta di tutorial dinamico che è **Dreamertown** - **Melvin** entra in contatto con realtà come la **superstizione** di alcuni abitanti nei suoi confronti (leggenda vuole che i mezzosangue come lui portino rognà), la **chiusura** e la **diffidenza** che provano reciprocamente le due culture, la sua

difficoltà di inserimento in una società a cui non appartiene del tutto...

Un sacco di problemi, insomma, che viviamo anche noi tutti i giorni, tanto che alla fine lo svolgimento della trama (love story inclusa...) sembra un bell'inno al migliore dei valori, quella **'ricchezza mentale'** pubblicizzata anche da **Sony** qualche anno fa (ricordate, lo spot della tita con le trecce e il testone?). E la stampa generalista, e le psicologhe da talk-show, e i telegiornali scandalistici, stanno prendendo nota? O sono troppo impegnati a preparare i loro soliti sermoni contro i Videogames Violenti per il prossimo **Resident Evil** o **Silent Hill**?



(un'altra idea ce l'avrei: con la grafica assurda? Beh, ma allora anche **The Bouncer** sarà il primo di undici spettacolari episodi? Non penso proprio...) In questo caso, l'**ambientazione** è il consueto 'mondo fantasy senza tempo' (ci sono, tanto per fare tre esempi, spade, draghi e incantesimi), rappresentato, nonostante gli sviluppatori della **Sunflowers** siano dei simpatici tedesconi, in stile nipponico-cartoonesco, leggermente **deformed** (notate i testoni dei personaggi). Una volta tanto, però, la storia di **Gothos** - questo il nome del mondo - non è un noioso spanteggiamento di dati fine a se stesso. La misteriosa catastrofe che l'ha colpito secoli addietro, infatti, ha fatto sì che la popolazione si scindesse in due opposte 'nazioni': i **Dreamers**, praticanti le arti magiche, e gli **Steamers**, tecnologicamente avanzati. L'idea di un mondo fantasy 'schizofrenico', in cui convivono le fonti di mana e le macchine a vapore, le palle di fuoco e la dinamite, mi ha davvero intrigato.



▲ **Steamertown** è messa proprio maluccio: perdite dalle tubature, fango da tutte le parti, case in fiamme, ocche e maiali che scorrazzano ovunque. Allora quel casino iniziale non era un sogno...

R2+L2=3D

Rimandando a qualche box un paio di pensiero sulla bellezza dei **valori** del mondo di **TechnoMage**, non rimane che premettere che il protagonista del gioco, il ventenne **Melvin** (inguaribile la sua coda stile Fiorello ai tempi del Karaoke), è un mezzosangue, figlio di una Dreamer (mamma **Firma**) e di uno Steamer (babbo **Godon**), e vedrà bruscamente interrotta la sua pacifica esperienza di vita di mammone a **Dreamertown** in seguito all'irruzione nel mondo di **Gothos** di imprecise Forze del Male. Tale irruzione è narrata nel **filmato** introduttivo che, al pari di quelli d'intermezzo, è di ottima fattura. Un impatto mediamente positivo è anche quello con la **grafica** delle fasi di gioco, che trova un compromesso accettabile fra la minuziosità delle **bitmap** di oggetti e personaggi e la tridimensionalità dell'**ambiente**. Il **3D** è completo, nel senso che la **visuale** (supergiù isometrica) può comodamente essere ruotata per mezzo dei dorsali **R2** e **L2**, così da evitare sempre e comunque situazioni di invisibilità, dietro a muri e simili, del nostro ometto.

LA PRIMA VOLTA TI FA TREMARE

Anche tutto il resto dell'**interfaccia** è ben realizzato: la parte del leone la fa il tasto **Select** che richiama una **schermata di gestione** del personaggio sintetica ma esauriente. Molto comodi sono poi i tasti di accesso diretto



alla **mappa** e alla **schermata di riepilogo** delle quest, mentre un minimo di azione è garantito da un tasto dedicato al **salto**, che tornerà utile in apposite (e rare) fasi di gioco. I **controlli**, comunque, sono semplici, e l'approccio nei loro confronti, così come con i **combattimenti** (in tempo reale), è reso graduale da una lunga fase 'tutoriale' con schermate esplicative che accompagnano la 'prima volta' di ogni azione, dall'aprire le porte al fare a mazzate.

HERO QUEST?

Per il resto, il gioco segue il copione tipico del genere, che propone svariate **quest** da risolvere più o meno nell'ordine corretto; nel senso che, per quanto sia possibile intraprenderne anche una dozzina contemporaneamente, è probabile che la soluzione di una dipenda dalla ricompensa ottenuta col buon esito di un'altra, e così via. Questi compiti da svolgere saranno inizialmente ben poco eroici, addirittura banali (riportare libri al bibliotecario, sfamare bambine, recuperare gattini...), ma la loro progressiva complessità risulterà molto gratificante. Così come gratificante sarà il lento sviluppo delle **abilità** magiche e belliche del protagonista, ottenuto tramite il classico **level-up** che consente di distribuire punti extra fra le caratteristiche a ogni riempimento della barra dei **punti esperienza**.



▲ **Notare in basso a sinistra** i classici indicatori dei punti-ferita (in rosso) e del mana (in blu).

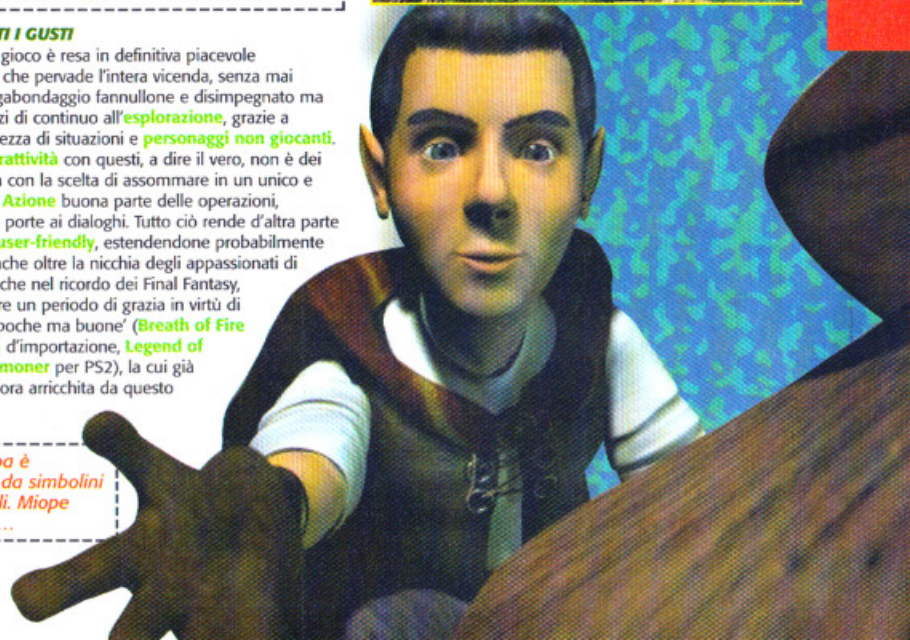
GDR PER TUTTI I GUSTI

L'esperienza di gioco è resa in definitiva piacevole dall'**umorismo** che pervade l'intera vicenda, senza mai scadere nel vagabondaggio fannullone e disimpegnato ma invogliando anzi di continuo all'**esplorazione**, grazie a un'ottima ricchezza di situazioni e **personaggi non giocanti**. Il grado di **interattività** con questi, a dire il vero, non è dei più alti, in linea con la scelta di assommare in un unico e generico **Tasto Azione** buona parte delle operazioni, dall'apertura di porte ai dialoghi. Tutto ciò rende d'altra parte il gioco molto **user-friendly**, estendendone probabilmente l'appetibilità anche oltre la nicchia degli appassionati di RPG che, oltre che nel ricordo dei **Final Fantasy**, sembrano vivere un periodo di grazia in virtù di recenti uscite 'poche ma buone' (**Breath of Fire IV** e **Persona 2** d'importazione, **Legend of Dragoon**, **Summoner** per PS2), la cui già varia schiera è ora arricchita da questo ottimo titolo.

◀ La mappa è segnata da simbolini minuscoli. Miopre avvisato...

INVENTARIO NON MOLTO INVENTIVO

Premendo **Select**, il gioco entra in pausa e ci fa perdere il diretto controllo di Melvin in favore della gestione delle sue **statistiche** (a sinistra) e del suo **inventario** (a destra). Le cinque barre orizzontali rappresentano concetti arcinoti a chiunque si sia mai anche solo avvicinato a un gioco di ruolo da tavolo, dal vetusto **Dungeons & Dragons** (quest'anno fanno ventisette primavere!) in poi: l'**Esperienza**, guadagnabile al completamento di ogni quest o in seguito a un combattimento; i tre canonici attributi di **Forza**, **Intelligenza** e **Costituzione**; la specialità **Mistica**, in grado, fra le altre cose, di aumentare le proprietà magiche di alcuni oggetti speciali. Accanto a ognuna delle barre - eccetto quella dell'**Esperienza** - c'è un riquadro switchabile che riporta l'item attualmente in uso: **armi** per la Forza, **incantesimi** per l'Intelligenza, **protezioni** per la Costituzione e i suddetti **oggetti speciali** per la Mistica. Lo spazio dello **zaino** sulla destra è riservato quindi agli altri oggetti, come **pozioni**, **chiavi** e **gessetti** utili a 'segnare' e ricordare location di qualche importanza. Completano il tutto le icone di accesso alla schermata di **riepilogo delle quest**, alla **mappa** e al menu di **salvataggio/caricamento**.



Megaman Legends 2

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

69

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 5

Sonoro 4

Longevità 3

Originalità 5

A favore:

- Tutto sommato la grafica, pur con qualche difetto, non è male.
- A qualcuno, MegaMan sta perfino simpatico...

Contro:

- Le telecamere sono gestite in modo perlopiù discutibile.
- Il sistema di controllo lascia a desiderare.
- I dialoghi sono monotoni e completamente in inglese.



uesto non tanto perché il buffo supereroe sia abbigliato meno bene dei suoi colleghi americani, ma semplicemente perché ha un carisma infinitamente inferiore.

Insomma, non vorremo mica scherzare: non vorremo mica paragonare il robotico **Megaman** e compagnia cantante con personaggi come Spider-Man, Batman o Paperinik? Sicuramente, ad arricchire il fascino del bamboccio di blu vestito non hanno contribuito i videogiochi a lui ispirati: nonostante siano stati una dozzina, nessuno ha mai raggiunto un livello tale da colpire noi occidentali. Oddio, i giapponesi ne vanno pazzi... ma sapete forse dirmi una cosa per cui gli amici con gli occhi a mandorla non diano fuori di testa? La **Capcom**, comunque, ci riprova tirando fuori il secondo capitolo della saga sottotitolata **Legends**, ovviamente da non confondere con la serie **X**.

STUDIATE LA STORIA...

Il futuro ci riserverà solo immani tragedie. Di questo sono sicuri tutti gli sviluppatori... e potevano quelli della **Capcom** fare eccezione? Ovviamente no, perciò in **Megaman Legends 2** vi troverete in un mondo devastato, nel quale le terre sono state quasi interamente sommerse dall'acqua e i pochi superstiti vivono in piccole comunità nel minuscolo lembo di superficie rimasto. La sopravvivenza di tutti è garantita dagli **scavatori**, dei guerrieri-esploratori che scavano (ma va?) tra le rovine, alla ricerca di una fonte d'energia - denominata **rifratore** - indispensabile per la continuità della razza. Tra tutti gli scavatori circola una leggenda: la **Great Legacy**, una potentissima forma energetica, in grado di risolvere tutti i problemi di quel che resta dell'umanità. È naturale che **Megaman** e la sua amica **Roll Casket** siano

interessati a trovarla... e voi non penserete mica di starvene lì tranquilli, nel calduccio della vostra cameretta?? Su, datevi da fare, che il robotino blu da solo può fare poco! Fortunatamente il coraggioso Magaman sarà in grado di muoversi come un veterano e fare affidamento sulle sue numerose **abilità**:

arrampicarsi sulle sporgenze, **sparare** e **ruotare** come la coda di un pavone. Peccato che tutte



▲ *Nevica, ma Roll se ne va ugualmente in giro con i pantaloncini corti...*

queste belle intenzioni siano rovinare da una **telecamera** che va abbastanza per conto suo e che dovrete 'domare' con i tasti **L1** e **R1**. Il peggio emerge in corrispondenza delle **porte** e delle entrate, quando per posizionarvi in modo da accedervi dovrete fare un sacco di piccole correzioni.



▲ *Entrando nelle varie stanze avrete modo di interrogare i personaggi. Non tutti avranno qualcosa di interessante da dirvi.*

NEL BLU DIPINTO DI BLU

Dal punto di vista grafico **Megaman Legends 2** non è niente male, visto che il personaggio principale si muove in modo fluido e realistico e l'aspetto generale risulta abbastanza curato. Non è che gli **sfondi**, però, abbondino di particolari: la situazione degli esterni è disarmante... compensata almeno dagli **interni** che risultano un po' più ricchi. Peccato che il tutto sia funestato da texture ballerine, che più di una volta salteranno quando vi avvicinerete a una parete. Contrariamente il **sonoro** risulta insopportabile: musicine fastidiose e tediose che suscitano immediata antipatia (Pitone - che notoriamente non è affatto tollerante verso la musica che non gli piace - si è avventato sulla mia PSX con un'ansia per cercare di recidere i cavi delle casse... fortunatamente aveva mangiato pesante e non ha retto lo sforzo di sollevare la mannaia, crollando miseramente al tappeto). Il gameplay non presenta sostanziali novità rispetto al passato: si tratta di un tentativo piuttosto riuscito di miscelare un gioco d'**azione** con qualche elemento da **RPG** e qualche altro da **avventura**. Tutto sommato, qualche minuto di partita si può fare anche volentieri (a patto di intervenire tempestivamente sul tasto 'mute' del telecomando), ma di qui a dire che si tratta di un buon gioco ce ne corre! Solo per i grandi fan della serie.

Le star della leggenda

Giocando a Megaman Legends 2 avrete a che fare con numerosissimi personaggi, buoni o cattivi che siano. Ecco i principali (tra cui ovviamente il protagonista principale):

- **Mega Man**: è il protagonista dell'avventura. Si tratta di un ragazzino che veste una sorta di tuta robotica e capace di utilizzare svariate armi. È rimasto orfano molto piccolo ed è stato cresciuto dalla famiglia **Casket**.

- **Data**: piccolo scimpanzé meccanico, sempre al fianco di Mega Man. Parla una lingua incomprensibile a tutti meno che al suo 'amico'.

- **Roll Casket**: è una fanciulla piuttosto carina che parte con Mega Man alla ricerca della **Great Legacy**, coltivando la speranza di riuscire anche a ritrovare i suoi genitori.

- **Tron Bonne**: la figlia più grande della famiglia Bonne. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, non suona nessuno strumento a fiato, ma è un genio della **meccanica**.

- **Von Muller**: è un ricco magnate, e ha utilizzato buona parte dei suoi soldi per esplorare il **Forbidden Place** nella speranza di trovare la **Great Legacy**.



Alcuni nemici sono particolarmente ostici: questo si difende con il suo scudo.



ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

play2

magazine

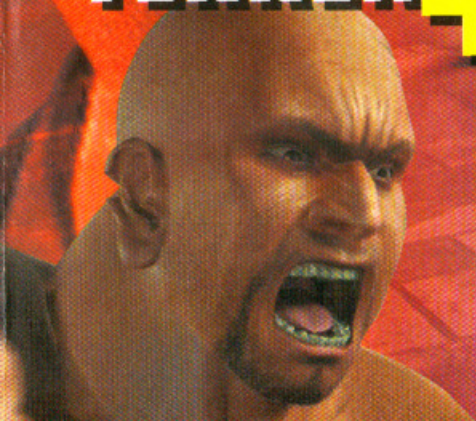


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

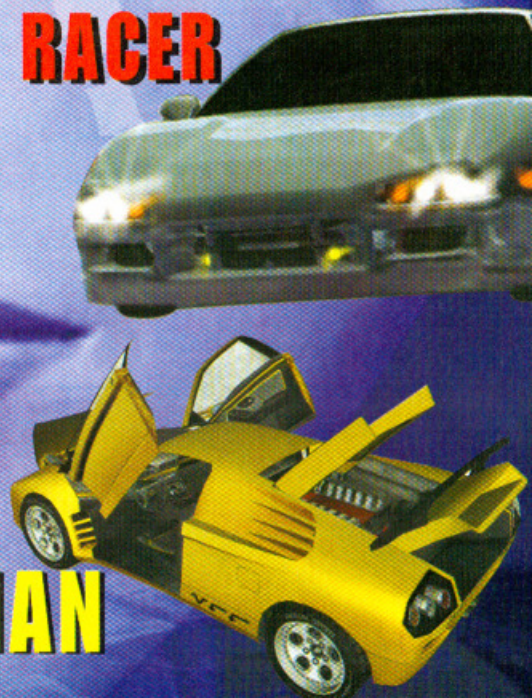
TENSIONE, PAURA E... CLAIRE!

**TOKYO
EXTREME
RACER**

TEKKEN4



STUNTMAN



**SEX
& m
VIOLENCE**

Tekken 4

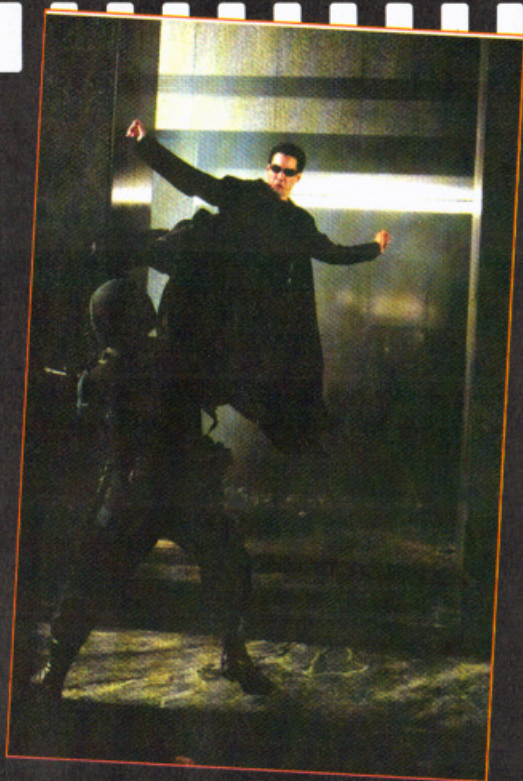
e i picchiaduro al cinema



Quando eravamo piccoli impazzivamo per i film in cui ci si picchiava, in cui i protagonisti, piuttosto che a parole, preferivano 'ragionare' con i pugni. Questa passione, nata con i film di **Bud Spencer** e **Terence Hill**, ci ha accompagnato nel corso degli anni e non ci hai mai lasciato. Ancora adesso la TV ci trova schierati in poltrona a ogni trasmissione di **Altrimenti ci Arrabbiamo**, birra e pop corn a portata di mano e guai a chi rompe! Forse è da lì che nasce il piacere che proviamo davanti ai picchiaduro della PlayStation?

D'altra parte tutti abbiamo giorni in cui sentiamo la necessità di sfogarci un po', perché sul lavoro c'è sempre un capo che non capisce, a scuola c'è sempre quel compagno sbruffone e poi ogni tanto anche sopportare quella ragazza... E se non vogliamo rischiare di rovinarci il 'profilo greco' e il 'mascellone alla Ridge' partecipando a una rissa fuori da un pub irlandese, l'unica soluzione restano i videogiochi.





mostrarsi. Più serio, ma ugualmente esaltante, **Tekken Tag Tournament**, evoluzione finalizzata agli scontri in quattro dello storico picchiaduro della **Namco**.

E proprio la software house giapponese ha in cantiere un nuovo capitolo di Tekken, il quarto, basato su un gioco da sala in uscita nella terra del Sol Levante. Questo episodio ci farà conoscere nuovi lottatori che andranno ad aggiungersi a quelli storici (da **King** a **Yoshimitsu**, passando per **Law**, **Kazuya** e **Paul Phoenix**). Si tratta di **Dean Earwicker**, un ex pugile inglese, **Christie Monteiro**, l'avvenente nipotina di Eddy Gordo, e **Craig Marduk**, un gigantesco bestione con la passione per i costumi sgargianti. Al momento non è ancora noto se questi personaggi andranno a sostituire altri oppure se si andranno ad aggiungere a quelli presenti in Tekken Tag. Sicuramente il gioco offrirà una **realizzazione grafica** ancora più dettagliata e spettacolare, aumentando la sensazione di **realismo** che ci fa sentire protagonisti di una bella



TRE, TAG, QUATTRO!

La PS2 ha fin da subito assecondato la nostra smania di menare le mani, proponendo due o tre giochi di ottimo livello e piuttosto differenti tra loro. Il più recente - lo trovate su questo stesso numero di Play2 - è **Bloody Roar 3**, picchiaduro che permette 'letteralmente' di tirare fuori la bestia che è dentro ognuno di noi... Il titolo della **Virgin** non è niente male, ma non può certo competere con **Dead or Alive 2**, al cospetto del quale riusciamo a stento a trattenere 'l'altra bestia' che è in noi, vista la graditissima presenza di lottatrici poppute, particolarmente generose nel

scazzottata, una di quelle liberatorie, oppure di essere protagonisti di un film, nei panni dell'eroe di turno.

DA BRUCE LEE A NEO

Pellicole in cui sono i combattimenti a farla da padrone, infatti, ce ne sono davvero tantissime, per tutti i gusti e per tutte le esigenze. Abbiamo già citato quelli che sono tuttora i re incontrastati del 'filone comico', **Bud Spencer** e **Terence Hill**, interpreti di capolavori del calibro di **Lo Chiamavano Trinità** (e relativo seguito), **Anche gli Angeli Mangiano Fagioli**, **Altrimenti ci Arrabbiamo** e **Io sto con gli Ippopotami**. Tutti questi film sono stati



capaci di abbinare il divertimento di pestaggi incredibili alla loro innata simpatia, dovuta anche al fatto che raramente i due eroi si trovavano d'accordo!

L'equivalente americano dei due italianissimi attori è probabilmente **Jackie Chan**, attore in realtà nato a Hong Kong e riuscito nella non facile impresa di realizzare film con combattimenti assolutamente spettacolari (grazie alla sua proverbiale agilità), ma in grado di risultare anche molto divertenti, grazie alla sua **simpatia** e ai duetti con i compagni (imperdibile quello con **Chris Tucker** in **Rush Hour - Due Mine Vaganti**).

Il concetto di **spettacolarizzazione degli scontri** si sta espandendo sempre più, soprattutto ultimamente, in un periodo in cui la capacità di un film d'intrattenere in modo simpatico sembra sia diventata più importante della trama stessa...

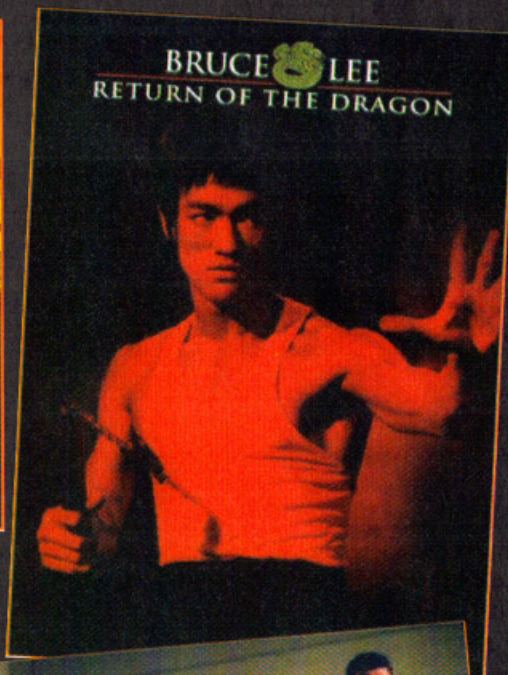
SEX & VIOLENCE



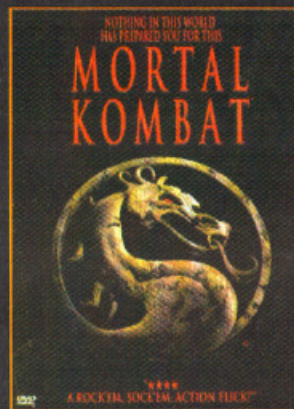
Esempi molto chiari sono film come *Charlie's Angels* – ispirato alla celebre serie TV di fine anni Settanta –, tutta la filmografia di **Van Damme** e le pellicole tratte dai videogiochi: *Street Fighter* (uno dei peggiori film della storia del cinema...) e *Mortal Kombat* (decisamente migliore...). Si tratta di prodotti molto commerciali, sempre più simili a un videoclip, che non offrono nulla più che un paio d'ore di sano intrattenimento! Decisamente su un altro livello sono i film

di combattimento 'seri', quelli in cui ogni scontro è studiato nei minimi dettagli, per offrire uno spettacolo vero... accostabile in alcuni casi a un vero e proprio balletto. Il capostipite di questo genere è stato senza dubbio il grandissimo **Bruce Lee**, protagonista di conflitti strepitosi e coinvolgenti, tra cui quello indimenticabile contro **Chuck Norris**, all'interno del Colosseo, in *L'Urlo di Chen Terrorizza anche l'Occidente*.

Il suo testimone sembra essere stato raccolto da **Jet Li**, atletico cinesino visto in *Arma Letale 4* (era il cattivo che più cattivo non si può) e in *Romeo deve Morire* (incredibile la sequela di tecniche che mostra, tra cui quella con cui immobilizza un nemico legandolo con la sua stessa cintura!). Jet Li è in grado di eseguire mosse da togliere il fiato, spesso ai limiti (e a volte anche oltre) della legge della gravità! Ma senza dubbio sono due le scene di combattimento che sono entrate di diritto nella storia del cinema, frutto non tanto dell'abilità degli attori, quanto dell'utilizzo di sofisticati ed esaltanti effetti speciali, in grado da soli di coinvolgere gli spettatori. Si tratta dei combattimenti che **Neo** sostiene in *Matrix* e di quelli tra i protagonisti de *La Tigre e il Dragone*. La bellezza di questi scontri (frutto di accurati studi e di prove estenuanti tra cavi d'acciaio e sfondi verdi, grazie ai quali è stato possibile in post-produzione creare gli effetti speciali) risalta ancora di più perché inserita all'interno di film di valore anche dal punto di vista artistico. Si tratta di pellicole che, in un certo senso, ci fanno tornare in mente i videogiochi che tanto amiamo e dunque che chiudono il cerchio. Insomma, picchiaduro e film d'azione con combattimenti si avvicinano sempre di più, si scambiano 'favori' (*Street*



Fighter e *Mortal Kombat* da una parte, il gioco di *Matrix* in arrivo dall'altra...) e ci permettono di vivere esperienze sempre più esaltanti e... vere.





**I NUOVI FANTASTICI
LOGHI E LE BELLISSIME
SUONERIE PER IL TUO
CELLULARE???**

**Basta una chiamata da un
telefono fisso per cambiare
il tuo logo e la tua suoneria**

166.142.559

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

**VIENI SU WWW.ITALIALOGO.COM E SCEGLI MIGLIAIA DI
DI MUSICHE E LOGHI PER IL TUO CELLULARE**



1) SCEGLI IL CODICE

2) CHIAMA IL NUMERO 166.142.559

3) OPLÀ... IL TUO LOGO E LA TUA SUONERIA È ARRIVATA!

SUONERIE PER NOKIA

TV & CINEMA	493 2 Times - Ann Lee	459 Kiss	628 Tears in Heaven	615 Strong like a lion
441 Grattachecca e Fighetto	473 7 Days and one Week	503 Kiss from a rose	604 Abdelazer	616 Sweet bitter Melody
417 La famiglia Adams	488 9PM - ATB	484 La Cucaracha	642 Agadoo	603 Take On Me
419 Beverly Hills Cop	531 A Teenager in love	499 La Primavera	595 Blue by you	627 Tears in Heaven
401 Batman	525 All I want is dancin	504 Lemon Tree	634 Born in the USA	641 The Wanderer
422 Beverly Hills 90210	481 All my life	512 Liquido	619 Bye Bye my love	617 Those were the days
439 Dallas	520 All that she wants	513 Losing my religion	610 Candle in the wind	621 Time to say Goodbye
410 A-Team	516 Amazing	511 Love is all around	620 Castle on a Cloud	598 Tubular Bells
426 La pantera rosa	523 An Angel	519 Lucky Love	625 Do you hear people	608 Yellow Submarine
397 Il ponte sul fiume Kwai	462 Anywhere for you	492 Mambo Nr. 5	631 Don't cry for me, Argentina	POP 2
395 E.T.	465 As long as you love	514 Mambo	636 Every breath you take	680 Around the World
3509 I Flintstones	490 Baby one more time	507 Scatman World	601 Fernando	699 Lucky
411 Forest Gump	490 Back to the U.K.	470 Simarik	606 Funky Town	676 Supergirl
421 Ghostbusters	469 Balandò	491 Simba	624 Georgia in my mind	679 Adelante
425 Hitchcock	474 Big Big Girl	482 Socket to me	645 Girl from Ipanema	688 BiaBia
427 Indiana Jones	506 Black or White	532 Someday	612 Girl I'm gonna miss	700 Enimem
428 Jurassic Park	477 Blue	501 Strong enough	629 Hey Jude	681 Fly on the Wings
453 Matrix	478 Blue 2	533 Sunchyme	637 I just called to say I love you	683 Freestyler
431 Mc Guyver	3508 boom	529 The Bad Touch	644 I like Chopin	2895 Horny
671 Men in Black	479 Boom Boom Boom	487 The Launch	599 I shot the Sheriff	685 I try
429 Mission Impossible	496 Brother Lui	502 Thunderstruck	614 In the summertime	687 I'm outta Love
399 Mr. Bean	486 Calcutta	3506 Itanic1	638 I'm an English man	691 King of the Bongo
424 Muppet Show	510 Care about us	460 Turn back the hands	633 I'm sailing	684 Latin Lover
452 Pokemon	498 Children	494 Viva forever	602 La Bamba	692 Let's get loud
443 Scuola di polizia	518 Don't turn around	468 Walk like an Egyptian	622 Lady Madonna	694 Never be the same...
400 Pretty Woman	475 Dr. Jones	466 Everybody	601 Lambada	672 Oops, I did it
451 Pulp Fiction	489 Flat Beat	489 Flat Beat	613 Lollipop	673 Partyalarm
455 Rocky	524 Fly away	522 Wheel of Fortune	596 Love me Tender	674 Play some Rock
432 Simpson	457 Get Down	515 Where the wild roses	623 Master of the House	695 Ring of Fire
430 Star Trek	517 Gimme some more	527 You are not alone	618 Money Money Money	701 Sandstorm
406 Star Wars Imperial	521 Happy Nation	530 You drive me crazy	639 Neverending story	675 Somewhere over
437 Superman	509 I swear	CLASSICA	630 Oh Susanna	696 Summer goes on
433 Thunderbirds	495 I want it that way	584 Bolero	640 Oh when the saints	677 The Riddle
418 Titanic	471 I will survive	585 Boretus	605 Our House	697 Thong Song
394 Topgun	497 If you wanna be my	582 Flotswalzer	643 Oxygen	698 Try Again
COMMERCIALE	463 It's not right	587 Polka	600 Rivers of Babylon	678 Uncle John from ...
388 Coca Cola	500 I'm a Barbby Girl	583 Marcia di Radetzki	632 Satisfaction	
389 Marlboro Country	3505 jackson	586 Vanessa Mae	626 Shoop Shoop Song	
POP 1	472 Jambo, Jambo, Jambo	SEMPREVERDI	594 Strangers in the	
508 Nie wieder - Sagra	528 Johnny B.	597 Because I love you	night	
461 Turn back the hands	464 King of my Castle			

LOGHI PER NOKIA

3027 ciao bello	3034 inter	3041 Piccolo Tvrb
3028 CICCITYTVB	3035 JUVENTUS FC	3042 R M A
3029 Ma come mai?	3036 LAZIO	3043 Amore sausa!!
2530 +	3037 Lecco	3044 TARIANONAN
3031 FIORENTINA	3038 Milan	893 FOGA
3005	3012 90-60-90	3021 EMINEM
3006	3013 I ♥ MEN	3048 VICENZA
3007 LOVE	3014 I ♥ WOMEN	858 Alfa Romeo
3008	3015	3022
3009	3016 Love you	3023 MY VALENTINE!
3010	3017	3024
3011 I ♥ Schumi	3018 bunny	896
3019 I LOVE YOU!!!	3046 Ti Amo	863 Audi
3020	3047 UDINESE	891

1379	2255 BEATLES	1871
5479	2267	28
1389	2389 IRONMIBEN	2999
1394	1870	2540
1380	2431	3001
1423 SEXY BABY	2444	3003
201	245	3004
3025	3032	3039
3026	3033	3040
1849	1313	1611
1036	132	1730
1044	134	1739
1056	135	1741
1060	1357	1742
1084	1374	1746
1089	1376	1747
1093	2261	1748
1291	1381	1752
1292	1382	1754
1295	1383	180
1301	2848	2044
1303	1397	2077
1305	145	2089
2626	836	845
2638	2850	1887
2646	2851	941
2652	2855	942
2654	2856	943
2655	2857	944
2664	2863	945
2667	77	929
2669	786	961
2674	800	99
2683	805	1367
2742	813	2386
2101	1847	2421
2104	2323	2439
2254	2330	2446
2838	2333	821
2260	2340	2492
227	2349	2501
232	2381	2562
2567	2565	2563
2616	2370	2564

WWW.ITALIALOGO.COM

166.142.559

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	7 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	5 ORIGINALITÀ
PIACE	• Grandissima atmosfera e buona realizzazione. • Un nome una garanzia!
NON PIACE	• Le animazioni e gli effetti splatter non sono migliorate



RESIDENT EVIL, il primo. I due protagonisti sono **Jill Valentine** e **Chris Redfield**. Veniamo a scoprire che questo Chris ha una sorella, tale **Claire Redfield**, che sarà la protagonista, insieme a

Leon Kennedy, del secondo capitolo della saga. A conti fatti, Jill si smazza gli zombie dispari (**Resident Evil**, **Resident Evil 3**), mentre Claire deve tenere a bada gli zombie pari, nel secondo e nel quarto capitolo. La matematica non è un'opinione. Claire è **bellissima**. Se dovessimo trovarle un corrispettivo reale, direi che è la copia di Laetitia Casta modello Guess, quando cioè ha fatto la campagna pubblicitaria per la nota marca di jeans (e anche profumi e occhiali). Probabilmente la Casta ha un po' più di tette. Come è d'abitudine a casa **Capcom** (abitudine che prima o poi comincerà a stufare), nella sequenza iniziale vi verrà mostrato cosa è successo per mettervi nella situazione nella quale vi trovate all'inizio del gioco. Ovviamente non ci si capisce una mazza! Il filmato è bello, bellissimo: Capcom ci ha abituato bene con i filmati PS2, **Onimusha** ne è la prova, e **Veronica** (come usiamo chiamarlo affettuosamente) non tradisce, gringo. A parte la regia molto **action Hong Kong**, il filmato ci regala anche alcune bellissime inquadrature della protagonista Claire Redfield che va a insidiare la cima della classifica delle più belle di Resident Evil. **Jill** non era male; filmata nel primo, un po' giovane per la verità, torna nel terzo più conturbante che mai, col suo caschetto castano e la minigonna.

Un'altro pezzo di storia della PlayStation arriva sulla PS2. Orrore e paura saranno nuovamente vostre compagne... Siete pronti per fronteggiare i celebri zombie di Resident Evil?

Rebecca, la giovane recluta che soccorre Chris, non era da buttare neanche lei, ma era troppo poco 'presente' per gareggiare. **Claire** fa la sua timida apparizione nel secondo, ma oltre alla poca sensualità della sua mise, era surclassata dal fascino asian di **Ada Wong**. Oggi ci troviamo di fronte a una Claire appena fuori dalla sua adolescenza, nel fiore della sua bellezza, con una coda di cavallo e un nastro al collo che... MIMMM!!!...

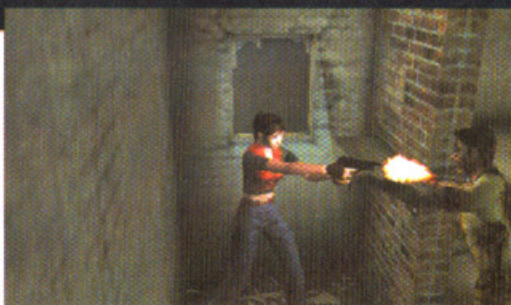
"RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE"

Se il filmato iniziale vi ha confuso, vediamo se riusciamo a fare chiarezza sui fatti. Abbiamo lasciato Claire Redfield che giurava di trovare suo fratello Chris alla fine di **Resident Evil 2**, giusto? I suoi viaggi la portano all'isola di **Rockfort**, da non confondere con il **Roquefort**, noto formaggio erborinato francese dal sapore inconfondibile. L'isola è una base della **Umbrella Corporation** e Claire è convinta che lì potrà trovare notizie su Chris. Durante la sua incursione sull'isola, la stessa viene attaccata da misteriose **forze speciali**. Succede il finimondo: esplosioni, fughe, crolli... l'Euromercato a fine mese, sembra! Nel frattempo Claire viene però catturata e sbattuta al fresco, per quanto fresca possa essere la prigioniera di un'isola che sta andando a fuoco! Il suo



REVIEW

resident evil 2



Non fatevi abbracciare dallo zombie! NON vi vuole bene...



Ci sono insetti e mostri di dubbia natura: questi ragni colorati sono un ottimo esempio...



carceriere, tale **Rodrigo Juan Raval**, riporta gravi ferite negli scontri; decide quindi di liberare la ragazza sentendosi prossimo alla fine. E qui il riferimento letterario sul pentimento è d'obbligo, tanto più che anche coi nomi ci siamo. Girovagando per il complesso, Claire farà la conoscenza di altri personaggi, alcuni noti e altri meno. Non vi diciamo niente a proposito di Chris, ma possiamo dirvi che incontrerete **Albert Wesker**, il traditore del primo Resident Evil; incontrerete anche **Steve Burnside**, nuovo personaggio che ha la funzione di raddoppiare il gameplay alla solita maniera Capcom, così come avete visto in tutti gli altri Resident Evil, in **Dino Crisis** e in **Onimusha**. Infine farete la conoscenza del vero 'direttore' del complesso militare dell'isola, uno psicopatico chiamato **Albert Ashford** che ha una bellissima sorella gemella (come Luke con Leia??!) di nome **Alexia**. Fanatico di armi e guerra, esercito e militaria, Alfred nasconde terribili segreti, tra i quali il fatto che nessuno lo ha mai visto insieme a sua sorella... L'ombra del dubbio si allunga su di lui che, sicuramente, ne sarà felice....

EPPUR SI MUOVE!!!

Inizierete quindi in una sordida galera; accendino alla mano, potrete gustarvi i nuovi effetti di **illuminazione**: belli, per carità, ma si può fare di meglio. La prima cosa che noterete è l'innovazione più grande per la serie di Resident Evil: le **telecamere**. Facciamo un minimo di punto per aggiornare chi fino a oggi ha giocato solo con il televideo. Resident Evil ha generato quella che è divenuta quasi una moda, cioè le **schermate fisse pre-renderizzate**. In parole povere, un ambiente tridimensionale pre-costruito, predisegnato e per questo immobile. Il personaggio in grafica poligonale si muove al suo interno; la **telecamera fissa** dà la possibilità di inquadrare la scena da

un'angolazione predefinita che serve a variare la tensione o a preparare alcuni colpi di scena. Visto che l'ambiente è già disegnato e non deve essere calcolato in tempo reale, può permettersi di essere graficamente eccezionale. Con l'arrivo di **Dino Crisis**, le cose cambiano leggermente: la telecamera è **semi-fissa**, inquadra cioè una porzione di schermo realizzato in grafica poligonale, muovendosi per brevi tratti, come se l'ambientazione da inquadrare sia troppo grande per l'occhio della telecamera: e in fondo è così. Graficamente meno bella a tutto vantaggio del gameplay, questa 'tecnica' è stata importata anche in



questo Resident Evil, che di fatto diventa il primo **realmente tridimensionale**, almeno a tratti. Implementata anche l'opzione per l'utilizzo dello **stick analogico**; quanto detto di male su Onimusha per questa mancanza deve aver fatto fischiarle le orecchie a Shinji Mikami!

È IL TEMPO DELLA PAGELLA...

Veronica non è brutto. Ci mancherebbe altro: Resident Evil approda su PS2 e non rende? Naaaa! Però ci si aspettava, mi aspettavo qualcosa di

più. Gli sforzi sono stati fatti e il sistema di inquadratura ne è la testimonianza, ma quando arriviamo al sistema di **inventario** e di **salvataggio**, mi cascano le braccia e solo perché altre parti anatomiche mi servono dove sono! Ma, dico, cambiare qualcosa... che so, le icone... NO, niente! Tutto uguale! E lo stesso dicasi per il **sistema di scontri**: proporzionalmente erano stati fatti più progressi con Resident Evil: Nemesis, con la possibilità di evitare gli attacchi degli zombie, schivandoli. Ma la cosa che fa imbestialire di più è il **sangue** che sembra identico a quello della

PlayStation, così come le **animazioni** dei morti, dei non-morti e anche dei mezzi vivi. Più, naturalmente, quelli di Claire che continua a girare su se stessa come su un carillon senza muovere i piedi! Piccole ingenuità, piccole cose che non inficiano minimamente il gameplay, ma alla fine ti viene da chiederti: "OK, grafica migliorata. Se fosse un picchiaduro, che so, come Tekken, mi andrebbe anche bene. Anche con questo mi so orientare perché ci ho perso i mesi su PlayStation. Ma adesso che ho una macchina che vale quattro volte tanto, vorrei proprio vederle, queste differenze!".

Beh, magari il primo pensiero non è così articolato; magari è più istintivo (e con qualche parolaccia in più), ma che diamine!... È bello che le **atmosfera** non siano cambiate, anche se viene da domandarsi per quanto ancora riusciranno a essere terrificanti; siamo curiosi di vedere come si comporterà l'altro 'horror-game che aspettiamo, **Silent Hill 2** di Konami. Nutriamo grande speranza per il futuro di questo genere che deve tendere sempre di più al terrore, al 'non vedo ma sento e ho paura', piuttosto che alle solite uscite improvvise dalle porte e finestre, ormai telefonate. Per spaventarci ci vuole qualcos'altro. Per esempio, la minaccia che il cielo ci caschi sulla testa!



moda: veronica x

Fate qualcosa al più presto, altrimenti non vedrete ancora a lungo la luce del sole.



Le ambientazioni sono curate e incutono la giusta tensione.



L'orrore arriverà anche sul grande schermo nell'estate del prossimo anno. Alla regia, un provetto convertitore da giochi a film: il Mortal Kombat di Paul Anderson, a parte qualche piccola ingenuità risulta tutt'oggi essere uno dei film basati su uno dei soggetti videogiocosi più riusciti.

Resident Evil: Ground Zero non è un film SU un videogioco; non si tratta, cioè, di un semplice adattamento di una delle versioni del gioco. Per usare le parole del regista **Paul Anderson**: "Non pagherei il prezzo del biglietto per andare a vedere un film dell'orrore del quale conosco già

quasi tutto!". L'obiettivo è quello di proporre un film a sé stante che vada a incastonarsi nel diadema rappresentato dalla serie di **Resident Evil**. E **Ground Zero** si svolge infatti diversi mesi prima degli eventi narrati nel primo **Resident Evil**. Quelli della Capcom, e di conseguenza i loro fan, sono abituati a questi salti nel **continuum temporale**, eredità dei fumetti e ottimo escamotage per tirare fuori situazioni sempre nuove ma comunque familiari. E anche per spiegare morti e resurrezioni in maniera più convincente che non un incubo alla Pamela Ewing (*Dallas anyone?*). Storia nuova, personaggi nuovi, volti nuovi. Quelli principali sono due: **Rain** e **Alice**. La prima è una recluta della STARS, acronimo ormai storico che sta per **Special Tactics And Rescue Squad**. Una ragazza giovane, ma dura. Talmente dura che hanno scelto per interpretarla la nuova "dura" del cinema americano,

Michelle Rodriguez. Alice è invece **Milla Jovovich** che, sia chiaro, non ha niente a che vedere con l'Ovovit, quelle fantastiche barrette di Ovomaltina compattato ricoperte di cioccolato. Questo non vuol dire che non ricopriremo di cioccolato anche Milla, anzi. Però quelle barrette non si trovano più... lo sono disperato. Ho cominciato ad avere le prime crisi d'astinenza qualche anno fa; poi è stato sempre peggio, sempre peggio... Sono un uomo distrutto, finito. **Milla**, benché modella e indossatrice, non è nuova al mondo di celluloidi; senz'altro è nuova a quello della cellulite, ammesso che una bella così ce l'abbia. Secondo me non va neanche in bagno, lei... La ricordiamo nella parte della spaesata **Leeloo** ne **Il Quinto Elemento**; ricordiamo che il quinto elemento è, a scelta, la neve per gli amanti della tavola da neve oppure il gorgonzola, per gli amanti della tavola e basta. Oppure in quella dell'eroica

IL FILM

resident evil:

MILLA JOVOVICH



Alice è una governante nella sezione degli alloggi della base Umbrella. Quando **Red Queen** fa scattare l'allarme, il gas stende la nostra mentre si sta facendo la doccia. Abbiamo già individuato la sequenza chiave del film! Miracolosamente (ancora non sappiamo come), non muore ma perde la memoria: non sa dov'è, cosa fa, chi è... tipo me la

domenica mattina. Durante il corso del film sarà colpita da improvvisi **flashback** che pian piano ricostruiranno la sua vita fino a farle realizzare in che guaio è finita. Più o meno come me il lunedì. "Interpretare Alice è come giocare a un videogioco. Nelle prime settimane di ripresa era tutto piuttosto facile; andando avanti, le cose sono diventate più faticose, più difficili. Attualmente stiamo girando una scena nei sotterranei della base che sono allagati, abbiamo una pistola con un caricatore e 526 zombie che ci stanno venendo incontro. Immaginatevi, poi, dover recitare con questo vestitino minuscolo sempre in mezzo all'acqua!". Ce lo immaginiamo. UUUhh, se ce lo immaginiamo!

"Alice è una ragazza molto coraggiosa, capace di affrontare i mostri della 'vita reale' (quella del film), anche se è tutta una metafora per indicare i demoni che

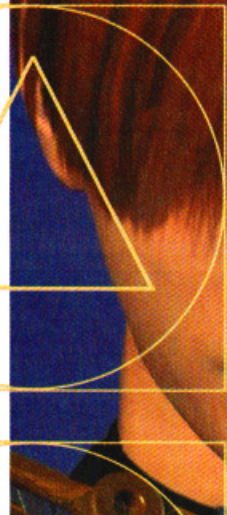
ogni giorno dobbiamo combattere nella nostra testa. Alice è un personaggio positivo; non ci vedo tutta questa violenza, questa barbarie. Anzi. Ogni ragazza dovrebbe sapere come usare una pistola. Io mi sento sicura con una pistola. Sarei contenta se i genitori portassero i figli al poligono per farli sparare e vedere che effetto ha una pallottola su un'anguria".



Giovanna d'Arco, dove fa una brutta fine. Però! Chissà, con tutto quel cioccolato addosso, squagliata come sarà stata buona! Oppure la ricordate come Lucia nel polpettone di Wim Wenders *The Million Dollar Hotel* o come la giovane Lilli in *Ritorno alla Laguna Blu*, sua prima apparizione sul grande schermo; questa non ve l'aspettavate, eh!? Altre comparizioni in altri film minori sono il suo background cinematografico; alcune comparse nel letto di John Frusciante, chitarrista dei Red Hot Chili Peppers, sono il suo back e basta. Però la signorina canta anche: ha un album in giro che si chiama *The Divine Comedy*. Ci riserviamo il diritto di non esprimere nessun commento musicale in questa sede. Lei è bella così. **Resident Evil: Ground Zero** parla di un computer, **Red Queen**. Computer avanzatissimo in grado di gestire tutta la rete di sicurezza dei laboratori segreti sotterranei della

Umbrella, **Red Queen** viene però tratto in inganno. Il cattivo di turno, il traditore, ruba una fiala dell'ormai famigerato **T-Virus** e la getta nei laboratori. **Red Queen** reagisce sigillando la base e inondandola di gas nervino, come da procedura d'emergenza. Tutti all'interno muoiono (quasi tutti), ma sono riportati in vita dal T-Virus, diventando **zombie**. Bel disastro, vero? Ma quello che ci interessa veramente è Milla, Milla e solo Milla. Talmente tanta Milla che diventa Diecimilla! **Paul Anderson** è il regista di **Resident Evil: Ground Zero**; come Milla, anche lui non è nuovo al crossover tra cinema e videogiochi. Paul è stato infatti il regista del primo *Mortal Kombat*, il film. Dite quello che volete, ma a me è piaciuto! Le idee di Paul sono chiare: "Quello che vogliamo è mantenere l'aspetto originale del gioco. Lo so che è una cosa che dicono tutti, ma noi ci vogliamo focalizzare sui particolari, sulle

scenografie, e questo si traduce in un'incessante ricerca di locations adatte". E per la parte più 'importante' del film? Gli **zombie** in particolare e, più in generale, il terrore? Sempre Paul: "Beh, per usare alcune parole non mie, ma corrette, l'orrore è quanto più mostri, mentre per generare terrore devi mostrare il meno possibile. Benché ritenga capolavori immensi i film di Romero e soci, guardandoli adesso fanno ridere, almeno dal punto di vista degli effetti speciali. Il problema è che sono stati sempre filmati a luce piena, ben visibili. Questo, oltre a evidenziare la pochezza del trucco (un problema contingente, me ne rendo conto), mostrava l'orrore subito, senza creare un minimo di tensione. Quello che voglio fare io è invece seguire le tracce di quanto è stato fatto con la sceneggiatura del primo *Resident Evil*, creare quella tensione progressiva che ha attanagliato tutti i giocatori".



ground zero

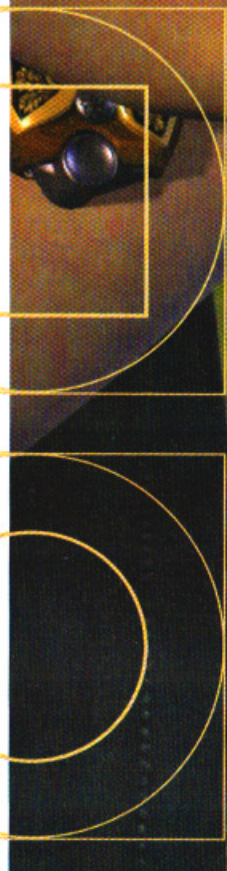
MICHELLE RODRIGUEZ

Nata a Bexar County, Texas, il 12 luglio 1978 da genitori portoricani e dominicani, Michelle ha già tre film al suo attivo. Il più importante è senz'altro *Girlfight*, film sul mondo del pugilato femminile che ha rilanciato il girl power; non a caso abbondano le eroine femminili, negli ultimi tempi, sia al cinema che nei giochi, come abbiamo più volte analizzato.

Tra l'altro, dopo la sua ottima interpretazione, le hanno offerto di entrare a far parte della lega femminile di boxe: deve avercela proprio dentro! L'ultimo film in ordine cronologico è il recentissimo *The Fast and the Furious* con il Vin Diesel di *Pitch Black* che sembra vicino a lei molto più che nella sola finzione cinematografica.

Nel film interpreta un'altra ragazza dura, che si destreggia meglio con i motori e le macchine che con i tacchi e il belletto.

Sarà anche protagonista di uno spettacolo teatrale intitolato candidamente 'The Vagina Monologues'.



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7,5	8 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	8 ORIGINALITÀ
PIACE	- Inseguimenti frenetici e molto divertenti - Realizzazione tecnica impeccabile - Buon parco macchine non ufficiale - Un pò d'originalità
NON PIACE	'Avaro' nel concedere tratti stradali aggiuntivi - Gli ambienti delle corse sono sempre le tangenziali notturne

In autostrada, cosa fate quando sopraggiunge un'auto che vi fa 'i fari' per lasciarla passare? Iniziate a schiacciare!



Dopo alcuni episodi provenienti dall'Oriente legati al tema delle corse cittadine, **Tokyo Xtreme Racer Zero** giunge a livelli più che buoni, sia dal punto di vista della realizzazione che del puro divertimento. Gli ambienti delle corse sono le **tangenziali** della capitale nipponica e le **autostrade**, cosparsa di svincoli, cartelli, rampe e uscite, in orari notturni e semideserte. Vari **clan** si sfidano regolarmente su mezzi preparatissimi e pompatissimi, e noi ne entreremo a far parte solo quando batteremo i loro boss.

SORPASSO A DESTRA

L'essenza del game è questa: basta un **lampeggio** degli abbaglianti al 'tamarro' appena individuato, e il computer gestirà una battaglia frenetica che terminerà quando uno dei due avrà esaurito la propria energia... Come? Bisogna stare sempre davanti! Le 'piste', all'occorrenza disseminate da vari **passaggi obbligati**, presentano ogni tanto qualche vettura da scartare, dei **camion** in giro la notte, mentre noi dobbiamo tener d'occhio sempre quello dietro e le curve che sopraggiungono. Lo stile **arcade** di guida non consente



Sì, state leggendo bene: viaggiate a 304 km all'ora! Vi consiglio di frenare prima della curva.

comunque manovre rilassate, ma anzi impegnative e frenetiche al punto giusto. Battere i primi avversari è semplice, ma la sfida vera e propria sarà portata appunto dai capi, che ci spaventeranno con la loro vettura. Dopo che li avremo schiacciati, però, la loro auto andrà a far parte del parco macchine acquistabile. Partiremo inizialmente con del denaro per acquistare una vettura performante e man mano che vinceremo potremo migliorarla, settando **motorizzazioni** e **aerodinamiche** migliori, in perfetto stile GT. Questa sezione è completa e garantisce una reale prestazione della vettura in strada. **Genki**, non proprio un colosso del settore videludico, non ha potuto schierare le vetture reali con tanto di licenze delle case costruttrici; si è dunque 'limitata' a scopiarne tutte le caratteristiche, design

Tokyo Xtreme



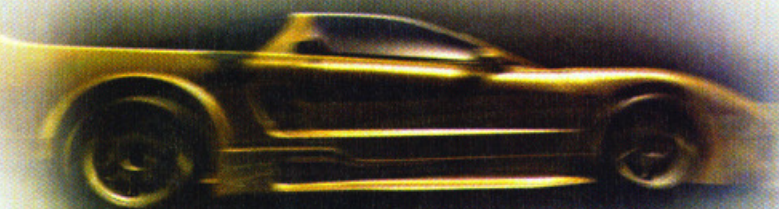
La visuale dalle spalle mostra la grande cura nella realizzazione delle vetture, molto simili ai modelli reali.



I replay non sono affatto male, con buoni effetti grafici.



Notare il riflesso del faro...



*Bisogna saper accettare anche la sconfitta...
Chiedete agli interisti, loro ci sono abituati!*

compreso. In pratica abbiamo in mano i pezzi migliori di **Toyota, Nissan, Honda, Subaru e Mitsubishi**, con qualche elemento **Peugeot e BMW**.

UN OCCHIO ALLO SPECCHIETTO

La **grafica** è veramente velocissima e fluida, e da parte sua garantisce quindi un'ottima atmosfera cittadina, con

Formula One 2001. L'intelligenza artificiale, da parte sua, è il vero pezzo forte del game; il computer gestirà i nemici sia in modo scorretto che tranquillo, a volte velocemente altre meno, ma mai ci troveremo di fronte a delle passeggiate. Le gare sono dunque molto divertenti e lo schema con cui si prosegue nel gioco deve invogliare l'acquisto.

L'unico appunto non proprio trascurabile lo facciamo a riguardo della **longevità**. Sebbene gli avversari siano circa **380**, (un'enormità, dato che molti sono degli ossi duri) pur avendone superati già parecchi non abbiamo ottenuto la liberazione di alcuni **ostacoli** posti a livello degli **svincoli stradali**... Gli svincoli, che permettono un ampliamento dei tracciati ma pur sempre nelle medesime ambientazioni, sono una Mecca che vorrete raggiungere a tutti i costi. Questa 'avarizia' che potrebbe non risultare un vero problema all'inizio, potrebbe però rendere l'azione alla lunga ripetitiva (ripeto: alla lunga), perché le sfide si succederanno una dietro l'altra, tra un upgrade e l'altro.

LA PAZZIA DEI GIAPPONESI

Nonostante noi Italiani si sia amanti della velocità, i nipponici della **Genki** hanno testimoniato di essere dei pazzi. Nel DVD del gioco ci sono due **inserti speciali** dedicati al mondo delle gare clandestine, di cui uno, **The fast and the furious**, è il trailer di un film di prossima uscita. Nel primo filmato assisteremo alle scene delle gare che davvero si svolgono ogni notte nella capitale, con bolidi paurosi che sfrecciano a 250 all'ora. Inoltre, vera ciliegina sul DVD, ci sono le **interviste** ad alcuni assonnati 'piloti' nipponici che spiegano umilmente la loro passione. Dopo averli visionati, tornare sul gioco è uno spasso e incrementa le sue qualità. Complimenti alla Genki.



La modalità split-screen è sempre coinvolgente... e vinca il migliore!

RACER ZERO

effetti di luce dei lampioni, mappatura ambientale in tempo reale (come GT3 A-Spec!) e i **bagliori dei fari** delle auto. I **replay** sono una vera e propria figata, grazie a telecamere ben impostate ed effetti di **fogging** in lontananza. A proposito di auto: buona la modellazione, a livello di quella di

Cittiamo inoltre una modalità **free run**, dove correremo su autostrade lunghissime e quasi prive di curve, oppure la solita battaglia **split-screen**. Concludendo, Tokyo ecc. ecc. offre corse e sfide davvero appaganti e coinvolgenti, diventando dunque una validissima alternativa al Re GT3!



Come in GT3, potrete acquistare le vetture vincendo più gare possibile.



Le strade di Tokyo sono davvero un dedalo di incroci e sopraelevate.

Da bambino, vedendo i film di Burt Reynolds di Lee Major (L'Uomo da Sei Milioni di Dollari) avevo un sogno: fare la controfigura nei film d'azione. Mi ci sono dedicato, spellandomi e scorticandomi, ma adesso la cosa più pericolosa che faccio è accompagnare mia madre all'Esselunga in orario di punta... Oppure mi tocca aspettare Stuntman.

PREVIEW

stuntman



In Louisiana dovreste saltare attraverso un treno in corsa, passando tra i vagoni vuoti. Nella foto, la scorretta esecuzione dello stunt.



Convergenza. Questa è la parola chiave che si è sempre usata descrivendo i giochi della nuova generazione, o meglio, i giochi per le console di nuova generazione. *Stuntman* mira a essere il top di gamma in questa genia di giochi. Le carte in regola le ha: è originale, graficamente sublime, divertente e soprattutto converge. Ma converge con che? Con il cinema, naturalmente, il media che più si avvicina ai videogiochi e al quale essi tendono, sfociando nelle produzioni tipo *Final Fantasy* e *Tomb Raider*, intese come film. E proprio il cinema è l'ambientazione nella quale muoverete i vostri passi, novelli Vic Armstrong della console; per la cronaca: Vic Armstrong è uno dei più grandi stuntman del cinema moderno. Giocherete infatti nel ruolo di uno stuntman di Hollywood che deve eseguire quelli che nei film vengono definiti *stunt*, scene spettacolari ad alto rischio nelle quali, solitamente, si prende il posto dell'attore principale. Tutto questo avviene a bordo di veicoli motorizzati di vario genere, il che colloca *Stuntman* nell'area dei giochi di guida, campo nel quale, si sa, alla *Reflections* sono maestri. L'obiettivo principale è quello di migliorare il proprio *status* di stuntman, alzare la propria quotazione sul mercato, eseguendo alla perfezione gli stunt agli ordini del regista.

LA DURA VITA DELLO STUNTMAN

Inizierete con film a basso costo, progredendo verso pellicole sempre più prestigiose destinate a diventare dei campioni di incassi. *Sedici* in tutto i film da girare, più che liberamente ispirati a pellicole esistenti e piuttosto famose: diciamo che sono stati presi in prestito i *soggetti* e sono stati cambiati i *titoli*, ma sono tutti chiaramente riconducibili a film d'azione ben precisi. Le tipologie sono iconoclaste: c'è il film alla *Indiana Jones*, nel quale il protagonista è la copia carbone di Harrison Ford; c'è il *Bond-movie* (che non è un porno



e non ha niente a che vedere con il bondage) nel quale gli inseguimenti in macchina (e altro...) si sprecano. Sarà divertente anche cercare le similitudini tra la finzione e la realtà, nella misura in cui si può definire realtà un film! Ogni stunt è composto da diverse fasi con obiettivi ben precisi: da un semplice *testacoda* a salti e scontri perfettamente coordinati. Tutto questo avviene direttamente sul set dei film ambientati in varie parti del mondo: la umida Londra, la lussureggiante Louisiana, l'affollata Bangkok, le innevate Alpi, l'afoso Egitto o il nobile Principato di Monaco. Differentemente da quanto succedeva in *Driver*, le ambientazioni non sono copie esatte di questi luoghi, anche se la documentazione fotografica suggerisce il contrario. Diciamo che anche qui alla *Reflections* si sono ispirati a luoghi esistenti, opportunamente camuffati da set cinematografici. Ogni nuova locazione è preceduta da un *filmato* che la presenta, creando l'atmosfera del film; segue un *commento del regista* che descrive minuziosamente le manovre da eseguire; alla fine delle riprese, verrete premiati con un *video* che è il trailer del film stesso. La corretta esecuzione di ogni stunt consente di sbloccare nuovi items da usare nello *Stunt Editor*, una free form area dove

La Stunt Arena è il posto ideale per eseguire i voli più spettacolari che potete immaginare. C'è persino una gara di salto in alto con la macchina...





precise regole fisiche che determinano quando e come una macchina si ribalta, si capovolge, gira e atterra sulle ruote? Ovviamente è stata fatta qualche concessione, ma il motivo è semplice: se nei film vediamo qualcosa di incredibile, è perché durante la lavorazione uomini incredibili hanno fatto cose incredibili, aiutati ovviamente dagli effetti speciali. Nel caso di **Stuntman**, le concessioni fatte alle leggi della fisica SONO questi effetti speciali. È un gatto che si morde la coda....

Esiste anche una visuale interna, che però è poco funzionale ai vostri scopi spettacolari. Riconoscete questo cruscotto?

LA VITA È UN FILM...

In **Stuntman** lavorerete con diversi veicoli, a bordo dei quali dovrete eseguire le manovre che il regista ha stabilito. Per farlo dovrete seguire le sue indicazioni studiando prima il percorso di gioco e seguendo poi le istruzioni che compaiono sullo schermo sotto forma di icone, tipo

quelle che compaiono nei giochi di rally: curva brusca a destra, salto, azione. Azione? Sì, azione: il tasto **Cerchio** è deputato al **triggering** (attivazione) di alcuni particolari eventi che avranno luogo al vostro passaggio. Un'esplosione, l'arrivo di un'altra macchina, l'apertura di un portone... tutto quello che serve per far diventare bello cafone lo spettacolo di cui siete protagonisti. Meccanicamente potremmo dire che il gioco si svolge a **missioni**, anche se questa definizione non rende l'idea. Il primo stunt che dovrete eseguire durerà circa **trenta secondi**, ben poco per una singola missione. Ecco allora che quello successivo sarà un po' più lungo e più difficile; ambientato nello stesso set, è la seconda parte di quella che è la visione globale del regista. Al termine delle riprese, le vostre performances saranno **montate** per dare vita alla sequenza finale; questo terminerà la 'missione' e vi farà accedere alla **Stunt Arena**. Si tratta di uno di quei posti che vedete nei video americani, dove individui completamente privi di senno si lanciano a velocità folle verso una rampa, saltano quindici macchine in fila ribaltandosi come dei bambini per poi atterrare sulle quattro ruote o quello che ne rimane. Le Stunt Arena vi propongono piccole sfide non differenti da quelle appena vissute sul set, e rappresentano un bonus stage atto a liberare quei 'toys' di cui prima da usare nello Stunt Editor e, non ultimo, ad accrescere il vostro punteggio e la vostra fama.

THE END

La cura con cui **Stuntman** è stato realizzato è testimoniata dalle immagini e

vuvuvu punto stuntman dash ghaim punto com

Una segnalazione: www.stuntman-game.com è il sito ufficiale di **Stuntman**. Quando il gioco uscirà, questo sito sarà attivo e vi permetterà di inserire i vostri punteggi migliori. Oltre a confrontarli con quelli dei giocatori di tutto il mondo (non è una novità: si poteva fare anche con **Colin McRae**, **No Fear**, **Downhill Mountain Biking** e **Wip3out**), potrete partecipare all'estrazione di un fantastico Chevrolet Blazer, tra le altre cose una delle mie macchine preferite.



dalle sequenze filmate che non potete ovviamente vedere in questa sede; per avere una misura, sappiate che i pezzi dell'auto che perderete **cadono e rimbalzano** per terra, ci rimangono e, se per caso ci passate sopra, la macchina **sobbalza**. Un grande traguardo tecnico, questo, che testimonia come 'la potenza di PS2' esista veramente, basta saperla sfruttare. E per dirla tutta, erano anni (cos'è che erano? AAAAnni...) che aspettavo una cosa del genere: il **realismo**, la simulazione, si vedono in queste piccole cose. Ma non cominciate ad agitarvi, perché c'è tempo: **Stuntman** non sarà pronto prima del maggio/giugno del prossimo anno, quando il film dell'Uomo Ragno sarà già uscito in America, si comincerà a parlare di quello di Superman ed Episodi II sarà ancora, sempre troppo lontano...

liberamente tratto da...

Come detto, i set nei quali andrete a eseguire le vostre performances sono ispirati a film più o meno famosi; non sono però solo quelle pellicole ad aver ispirato la **Reflections**. A monte c'è una lunga lista di pellicole che hanno fornito spunto per immaginare e poi ricreare gli inseguimenti e gli stunt che andrete a performare.

Alcuni di questi, come **Il Braccio Violento della Legge**, **Bullit** e lo stesso **Driver**, sono stati i diretti padri di **Driver** e **Driver 2**. Visto che però si



parla di stunt, ci sono ben altri titoli ai quali guardare: titoli che hanno lasciato un'impronta sul grande schermo (probabilmente una sgommata) proprio per le spettacolari sequenze di inseguimenti e le conseguenti catastrofi meccaniche. Su tutti troneggia **Pelle d'Acciaio**, vecchio film con un **Burt Reynolds** al top della forma che nel film faceva... lo stuntman! Lo stesso Reynolds è anche protagonista di altri due film che sono entrati di prepotenza nella creazione di **Stuntman**: si tratta di **Cannonball - La Corsa Più Pazza d'America 1 e 2**. Mi preme dire che in questi film potrete riconoscere un giovanissimo Jackie Chan, Dean Martin, Sammy Davis Jr. e The Voice, Frank Sinatra. Oltre a una miriade di altri attori famosi o che lo diventeranno in seguito. Abbiamo già citato i film di 007, **Hazard** e i cugini Duke sono omaggiati dalla presenza della Charger... cosa manca? Ah, già, un'inezia: i **Blues Brothers**!



Nei vicoli di Londra dovrete simulare un inseguimento con la polizia: il providenziale asse appoggiato al cassone farà il resto...

the watcher



Settembre sarà un mese ricco per quel che riguarda le uscite PS2. Aprirà le danze l'attesissimo Madden 2002, il nuovo gioco di football americano di Electronic Arts, che si preannuncia graficamente impressionante. E, sempre in tema sportivo, da EA Sports arriveranno anche F1 2001 e NHL 2002, altri due titoli molto promettenti. Attesa per la seconda metà del mese l'uscita di Giants, il gioco targato Eidos che ha ottenuto un successo enorme in versione PC, e del secondo capitolo di Legacy of Kain: Soul Reaver. Per Alone in the Dark 4 ci sarà da aspettare fino al mese prossimo... ma sembra che ne valga davvero la pena!

GIOCO

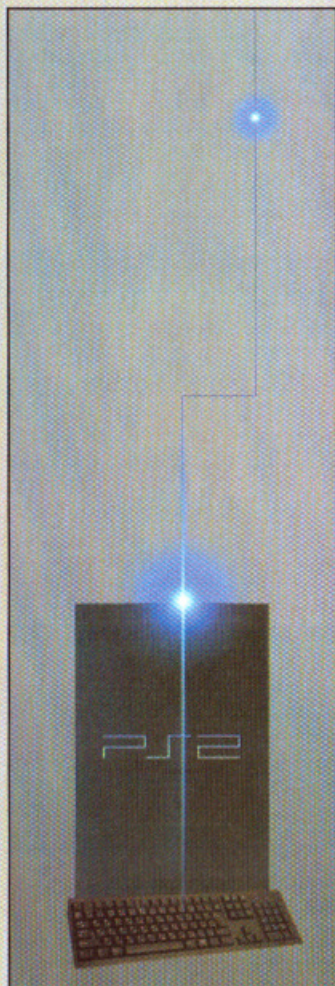
CASA

USCITA

Madden NFL 2002	EA Sports	20 settembre
Legacy of Kain Soul Reaver 2	EIDOS	22 settembre
Stunt GP	VIRGIN	22 settembre
MX 2002	THQ	22 settembre
Giants	VIRGIN	22 settembre
Lotus Challenge	VIRGIN	22 settembre
Project Eden	EIDOS	22 settembre
Zombie Revenge	Acclaim	22 settembre
Evil Twin	Ubi Soft	27 settembre
F1 2001	EA Sports	27 settembre
NHL 2002	EA Sports	27 settembre
Alone in the Dark 4	Infogrames	ottobre
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	ottobre
Test Drive	Infogrames	ottobre
Nascar Heat	Infogrames	novembre
Legion	Infogrames	dicembre

ps2, internet e altra storia di Fate...

Ebbene sì, potrete utilizzare Internet anche con la PS2. Ce l'hanno fatta. La storia è ciclica: computer e videogiochi, console per videogiochi, ancora computer, ancora console, computer che vanno in Internet, si gioca su Internet, console che vanno su Internet, si gioca con le console su Internet. E il cerchio si chiude....



La nostra esistenza si è sempre basata sull'equilibrio di forze che spingono da una parte e dall'altra, creando un punto di equilibrio. Ci si può rifare alla **terza legge della dinamica**, che dice che a ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria. Possiamo fare riferimento alle leggi della fisica che regolano il volo, dove la gravità spinge il velivolo verso il basso e la portanza lo sostiene, creando l'equilibrio che consente, appunto, il volo. Tutto questo per dire di come, qualsiasi campo si prenda in considerazione, sono gli **scontri** che generano gli equilibri che garantiscono l'esistenza stessa, contrastando l'assolutismo di una qualsiasi delle parti in gioco. Alla stessa maniera sono sempre esistiti elementi cosiddetti "forti" e i loro concorrenti, dalla musica al cinema allo sport, giusto per entrare nel campo dell'entertainment al quale facciamo riferimento in questa sede. Esempiare è lo scontro tra le superpotenze che si affrontano in questo ambito: **Sony e Microsoft**; da sempre Nintendo è stato un outsider (almeno in Italia) e Sega.... beh, sappiamo tutti che fine ha fatto la Sega. Attualmente i due colossi si stanno confrontando sul mercato delle console: **PS2** da una parte e **Xbox** dall'altra. Se state leggendo queste righe, probabilmente avete già scelto da che parte stare, ma siccome il mondo dei videogame è puttana, potrete voler stare ANCHE dall'altra parte e comperare anche la console Microsoft.

Fino a oggi lo scontro si è svolto a colpi di caratteristiche tecniche: Microsoft opponeva l'**hardware** più potente alla maggiore disponibilità **software** di Sony. Poi anche Xbox ha cominciato ad assoldare sviluppatori, ma Sony ha ribattuto tenendo per sé tutti gli sviluppatori giapponesi che non svilupperanno mai per loro: da tenere conto che la produzione giapponese è enorme e solo una percentuale raggiunge i territori americani, ancora più piccola quella che raggiunge quelli PAL. Molta roba è spazzatura, ma per la legge dei grandi numeri qualcosa di buono viene sempre fuori: o dobbiamo citare i soliti **Resident Evil**, **Metal Gear Solid** e **Gran Turismo**?

Succede allora che il campo di battaglia si allarga, tralasciando momentaneamente quella che sono potenzialità "chiuse", ovvero la potenza della console e i giochi. L'ago della bilancia cambia posizione e il focus si sposta su un terreno più rarefatto, ma per questo più spettacolare perché ci permette di sognare: la **connettività**.

PlayStation 2

PLAYINTERNET

Se poteste vedere il mio monitor in questo momento, vedreste che la parola connettività è sottolineata in rosso, a indicare un errore grammaticale, che poi è da prendere con le pinze perché Word segna errore anche Hendrix e Rolling Stones....

Connettività è un neologismo che indica la possibilità di connettersi in rete, ovvero utilizzare Internet. La differenza tra un PC e una console, fino a ieri, era che il primo è un sistema aperto e la seconda un sistema chiuso.

Raggiunta una certa potenza, la console non ha neanche sentito il bisogno di diventare un sistema aperto, ma ancora



una cosa la differenziava dal PC: la connettività.

La Grande Rete, Internet.

Oggi non è più così. La prima console a sfruttare questo concetto è stata il Dreamcast, anche se in maniera limitata.

Con il Dreamcast potete infatti giocare a Quake III on-line, sfidare cioè giocatori distanti anni luce, semplicemente connettendo la console al telefono. Non è però possibile navigare in Internet. Se Internet fosse una radio, Sony e Microsoft si starebbero sfidando sui megacicli. Invece si giocano tutto all'ultimo bit. Sony ha una crisi da recuperare, ovvero le non strabilianti vendite della PS2 che si aspettavano. Microsoft ha il nome, ma per ora non ha i fatti e una connettività di successo potrebbe fargli fare un doppio salto mortale, raggiungendo Sony e superandola addirittura.

VENDITA ON-LINE

È il 9 maggio. Manca qualche minuto alle due del pomeriggio.

Le dita roventi sono pronte a cliccare.

Il sito è quello della PS2, quello ufficiale giapponese. Sony sta per iniziare l'accettazione delle prenotazioni per il Linux Kit.

Disponibile solo in Giappone e solo tramite questo processo di prenotazione (non consegnano neanche oltremare, figuratevi), il kit permetterà agli utenti PS2 di armarsi dell'attrezzatura necessaria per entrare in rete. Il prezzo: 25.000 yen, circa 400.000 lire. Scattano le 14.00.

Le prenotazioni disponibili sono 1000.

Altri 1000 kit saranno pronti appena Sony li produrrà.

Alle 14.08 le prenotazioni sono 2000, una media di 4 kit al secondo prenotati. Il sito chiude baracca e burattini. Buonanotte.

TELEWEST

Ma la PS2 è una realtà già costituita. Per il suo supremo viaggio in rete, che permetterà agli utenti non solo di giocare, ma di fare molto altro, Sony ha partner di tutto rispetto: Cisco System, AOL e da poco tempo anche Telewest.

Telewest è un operatore telefonico inglese che conta di per sé un'utenza di circa mezzo milione di persone. L'accordo con Sony per stabilire in Europa il primo

broadband network accessibile tramite console avrà una doppia valenza: Telewest aumenterà il suo numero di utenti, mentre PS2 potrà beneficiare di quelli già esistenti che saranno interessati al gioco on-line. Anzi, alla connettività. Perché questo termine non significa solo giocare con qualcuno lontano, ma anche download, aggiornamenti, prosecuzione virtualmente infinita dell'esperienza di gioco.

Questo rappresenta inoltre una prospettiva tutta nuova per ogni anello della catena: sviluppatori, publisher e giocatori, oltre ovviamente ai costruttori della console stessa. La PS2 non è quindi una macchina che fa girare solamente i dischi che si comprano nei negozi. Si anima, ha vita propria. La connettività ridefinisce il concetto di gioco su console. Il mondo cambia. Qui si fa la storia.

SISTEMA CHIUSO, SISTEMA APERTO

La differenza fondamentale tra console e PC. La console è un sistema chiuso, cioè i suoi componenti hardware non possono essere modificati, rendendo la macchina uguale per tutti. In questo modo i giochi girano alla stessa maniera su qualsiasi console.

Il PC è un sistema aperto, cioè può essere modificato nei suoi componenti per essere reso più potente.

Con l'arrivo di un hard disk per la PS2, i tratti si fanno più confusi, facendo assomigliare la console sempre più a un PC...

FINE DELLA SEGA

L'ex colosso giapponese ha gettato la spugna. Ai limiti del crack finanziario, **Sega** ha deciso di interrompere la produzione della sua console di punta, il **Dreamcast**, e ha deciso di darsi esclusivamente allo sviluppo di giochi, principalmente per il suo concorrente primario, la **PS2**. Una debacle di proporzioni immani, le cui conseguenze si sono tradotte in una svendita totale dei giochi per Dreamcast (approfittatene, è un consiglio). Ecco quindi che uno dei concorrenti è fuori gioco. Il GameCube non sembra rappresentare un problema: ecco che il Male per Sony si identifica in un solo, grande nemico. **Microsoft**. Cioè **Xbox**.

PAZIENZA, PAZIENZA...

O meglio, si farà la storia, perché i giochi sono ancora tutti da fare. Sony e i suoi partners stanno costruendo l'infrastruttura, poi è compito di sviluppatori e publisher decidere cosa farne; si potrebbe cominciare con il far parlare tra di loro i giocatori che stanno a centinaia di chilometri di distanza e poi magari fare anche in modo che si vedano... Di certo sarà necessario educarli, specialmente quelli nuovi, spiegargli cosa significa giocare on-line una volta che la connettività in broadband sarà introdotta.

Ma prima ancora è necessario non sovraccaricare il pubblico di aspettative. Tutti ci ricordiamo cosa è successo con Alberto Tomba, vero? Dopo il primo successo, tutti si aspettavano chissà cosa, lui si è sentito oppresso dalla responsabilità di portare sugli sci il nome di un intero Paese ed è caduto. Stessa cosa per i

Guns'n'Roses: **Appetite for Destruction** è uno degli album più belli di tutti i tempi e il pubblico si aspettava troppo da un gruppo che ha dimostrato di aver avuto un semplice colpo di genio, irripetibile proprio perché era stato un singolo 'colpo'.

Alla stessa maniera, se vengono fatte troppe promesse, alla resa dei conti chi non le mantiene si distrugge con le sue mani. Ma siamo nel campo dei videogiochi, non in quello dello sport né in quello della

musica, e qui tutto è possibile. Ci vuole solo tempo. Ma il problema è che questo pubblico vuole tutto e subito, quindi i tempi dovranno per forza essere accorciati, se si vuole rimanere sulla cresta. Purtroppo i piani della Telewest per la completa e totale fornitura di servizi sono a lunga scadenza (si parla di tre o quattro anni), quindi rimane l'incognita di cosa e quanto verrà presentato nel momento in cui la connettività diventerà operativa a tutti gli effetti.

LINUX KIT: E NOI?

Il primo passo per avvicinare la PS2 alla rete è dotarla di un kit apposito. Questa realtà è diventata tangibile a tutti gli effetti lo scorso maggio, quando Sony ha annunciato di mettere a disposizione un numero limitato di prenotazioni per il **Linux Kit**, una serie di accessori che permettono alla PS2 di diventare un vero e proprio computer. Quello che Sony ha venduto on-line è però un'esclusiva giapponese, visto che la loro PS2 è profondamente diversa dalla nostra. La differenza principale sta nell'**alloggiamento posteriore** per l'hard disk: nella PS2 giapponese c'è un piccolo slot nel quale si infila una scheda collegata a un hard disk esterno. Pensate che il kit è stato talmente richiesto che su Internet girano decine di petizioni che raccolgono firme per la pubblicazione del Linux Kit anche in Europa!



BROADBAND

Letteralmente significa **'banda larga'** ed è il mezzo con cui verranno trasmesse le informazioni tra una console e l'altra. La banda larga è già in ampio utilizzo dalle connessioni PC; generalmente è considerato 'broadband' tutto quello che c'è da ADSL in poi. Per avere un'idea: i modem a 56 K trasferiscono i dati a una velocità di circa **56 kilobit** al secondo; ISDN ha una velocità di trasferimento di circa **128 kilobit** al secondo. ADSL arriva a **640 kilobit** al secondo, una velocità impressionante se rapportata alle altre. Ma gli orizzonti sono ben altri: XADSL avrà una capacità di trasferimento di **5 megabit** al secondo, mentre la fibra ottica ne riesce a trasmettere **10**, di megabit. Fate voi i dovuti rapporti...

PlayStation 2

FERRI DEL MESTIERE A CONFRONTO

Il sistema completo di 'messa on-line' della PS2 prevede la presenza di un **monitor a cristalli liquidi (LCD)**, un **mouse** e una **tastiera** che si collegheranno alla console tramite le porte USB frontali. Questo almeno alle apparenze: dietro ci sono un **hard disk** e un **adattatore di rete** che completano il sistema d'arma della PS2, rendendola completamente operativa a livello on-line. Il **browser** di navigazione è una speciale versione di Netscape Navigator che utilizza la tecnologia RealPlayer per lo streaming dei media (video e audio) e Macromedia Flash per quelli ibridi. Mouse, monitor e tastiera sono uguali sia per le PS2 PAL che per quelle NTSC.



KIT EUROPEO



NETWORK ADAPTER

Il **Network Adapter** è l'interfaccia che permetterà alla vostra PS2 di connettersi in rete. Il prezzo di vendita negli Stati Uniti sarà di circa 40\$ e il lancio dovrebbe avvenire a novembre, quindi preparatevi a sborsare circa un centone per questo oggetto non appena arriverà sul suolo europeo. L'adattatore fornisce una connessione Ethernet ad alta velocità e un **modem analogico V90**. Connettendovi a una linea DSL attraverso Ethernet, la PS2 potrà anche interfacciarsi con le linee telefoniche analogiche. L'hard disk verrà venduto separatamente.



HARD DISK DRIVE

Il fulcro del sistema on-line PS2 sarà l'hard disk, denominato **HDD** (Hard Disk Drive, molto semplice). Questo oggetto andrà a inserirsi nella bay che si trova dietro la console.

L'utilizzo principale, oltre a essere il supporto per l'utilizzo del browser da usare in rete, sarà quello di scaricare **giochi, upgrade, musica, filmati** e media di ogni genere per gli utilizzi più vari. Pensate solo ai personaggi aggiuntivi di un picchiaduro, nuovi puzzle per i vostri puzzle-games, add-on e missioni aggiuntive, nuovi circuiti per i racing games e chissà cos'altro! Verrà lanciato negli Stati Uniti a novembre, e anche se non si sa ancora esattamente quanto costerà sappiamo che avrà una capienza di **40 gigabytes**. Come potete vedere dall'immagine, l'HDD si interfaccerà direttamente con il Network Adapter, andando a completare la 'scultura postmoderna' della vostra PS2.



KIT GIAPPONESE



DISCO DI INSTALLAZIONE

Il disco di installazione è un DVD-ROM che contiene tutte le istruzioni per l'utilizzo del linguaggio di programmazione, la versione di **Red Hat** di Linux, tutte le librerie grafiche e sonore di questo mondo e quell'altro, i driver compatibili con il **MESA Graphic Synthesizer** e un sacco di altra roba tecnica che interesserà i programmatori ma che a un principiante suonano come una serie di lettere e numeri senza senso.



HARD DISK

L'hard disk esterno è da 40 giga e si collega alla PS2 tramite una PC card che si inserisce nell'apposito slot. Questo hard disk è compatibile per il collegamento Ethernet, non è compatibile con le PS2 americane (e tantomeno con quelle europee) e non è previsto che 'lavori' con qualsiasi gioco, nel senso che non lo potete utilizzare come supporto per memorizzare partite o attivare trucchi o altro.



CAVO VGA

Il cavo **VGA** serve per collegare la PS2 a un normale monitor VGA con gli output per il suono. Ovviamente in questo caso serve per 'lavorare', ma se lo si volesse utilizzare semplicemente per giocare su un monitor? Attualmente non sappiamo né se sarà compatibile con le PS2 europee, né se sarà venduto separatamente e se lo fosse, su quale mercato.



claire redfield
di resident evil coda:
veronica x



hot mike

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI

La trovi all'Angelo Nero di Via Torricelli a Milano, uno di quei nuovi horror pub che portano nomi come Transilvania, La Taverna dei Sette Peccati, Vampiria Club... Ci mancava solo che ne chiamassero uno Sukia in onore dei fumetti anni Settanta. Un posto ideale per incontrare una come lei. Era di spalle. Non troppo alta, avvolta in jeans e stivali. Una favola country. La coda di cavallo conferma la mia visione western. Ero carico, mi sentii pieno di charme, pieno di me. Il pieno, grazie.

"Cosa ci fa una ragazza bella come te tutta sola in un posto come questo?"
Banale, ma un classico, almeno non fraintendono le mie intenzioni e le intendono subito.

"Smamma".
Sembra disinteressata.

Eppure piaccio. Ma lei è una dura. Lei per vivere caccia i morti viventi a mani nude. Io una volta, per ravvivere una serata morta, avevo immerso le mani nude nella vasca degli avanzi dei bicchieri al Victoria Café di Via Clerici.

Un tipo saggio avrebbe desistito. Un tipo pervicace avrebbe insistito. Io esagerai.

"Se mi permetti vorrei offrirti da bere. Mi

sembra preoccupata, e il mio secondo lavoro è quello di salvare le ragazze in pensiero. O comunque in pericolo. Basta che siano in. Ma anche se sono vestite out, fa lo stesso. Anzi, di solito se non sono vestite va anche meglio".

Con la storia del secondo le incuriosisci. Come tutte le donne, perché la curiosità è femminile e lei era molto curiosa. L'avrei curiosata volentieri.

Deve mancarti anche la maternità, di femminile, per non chiedere: "E quale sarebbe il tuo primo lavoro?". Se c'è anche una minima possibilità di conquista e riesci a guadagnarti altri trenta secondi di audizione, il più è fatto. Secondo una delle tante teorie di un nobile scrittore milanese, quello che fa anche lo sceriffo in Riviera, se superi quei trenta secondi hai diritto anche alla mezz'ora successiva. Non si vince arrivando primi, si vince usando i secondi.

"Lo scrittore. Ma qualcuno lo banalizza sotto il termine di 'giornalista'. L'unica differenza è che loro devono produrre un libro all'anno, noi un giornale al mese".

"Sembri un lavoro interessante. E sei bravo a fare il tuo lavoro?".

"Il migliore".

"Chissà perché, ma me lo sentivo. E anche gli altri tuoi colleghi sono sbruffoni come te o sei il migliore anche in quello?".

Stavolta la frego io. Ho finito di farmi malmenare da aspiranti ninja, di farmi spezzare le ossa da lottatrici in aria di 'quei giorni' e di farmi quasi violentare da una sgarzoea ninfomane. Stavolta l'approccio lo faccio alla vecchia maniera: niente intervista, una semplice chiacchierata al bar. E vediamo come va a finire!...



"In quello, non mi batte veramente nessuno".

"Sembri un tipo interessante. Ma pochi, poi, lo sono veramente. Tu di che categoria fai parte?".

"Hey, ma l'intervista la dovevo fare io! Perché non mi dici tu qualcosa di te, che non so?".

"Perché dovrei farlo? Mio fratello mi ha detto di stare alla larga dagli sconosciuti...".

"Andiamo! Lo sappiamo benissimo tutti che sai badare a te stessa. Si è perso il conto di quanti zombie hai ucciso...".

"Senti bello, mi piacerebbe veramente tanto stare qui ad ascoltarti parlare del tuo argomento preferito: te. Ma accetta un consiglio: dissolviti. E nessuno si farà male".

Quanto tempo credete ci voglia per un ragazzone nel pieno del suo vigore, per andare in un bagno pubblico, espletare le sue funzioni fisiologiche primarie, uscire e realizzare che qualcuno sta infastidendo sua sorella? Ve lo dico io: giusto il tempo di presentarsi a una persona e raccontargli che lavoro fai.

Approssimativamente tre/quattro minuti. Dipende da quanto sei bravo con le parole e da quanto ha bevuto chi era in bagno. Nella fattispecie, Chris Redfield, fratello di Claire e noto alcolizzato rissaiolo, ha solo l'aspetto del bravo ragazzo, dietro il quale si cela un mostro sotto vino spinto.

Nessuno si fece male. Nessuno tranne io.

Le Avventure di Tin Tin

DI LUCIO PROSPERI



Planet Voto

59

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:

- Buona realizzazione grafica e animazioni incredibili
- Il protagonista è il simpatico Tin Tin

Contro:

- Sistema di collisioni ridicolo
- Sistema di controllo eccessivamente 'pignolo'
- Divertente... per i primi 35 secondi

Per ravvivare il gameplay avrete la possibilità di balzare a bordo di svariati mezzi.

Signore e signori: **Tin Tin** (applausi scroscianti, giganteschi palloni che esplodono liberando nel cielo milioni di coriandoli colorati, un gruppo rock che esegue "We are the Champions")! Come, chi è **Tin Tin**? Ma insomma, devo sempre spiegarvi tutto! Il simpatico **Tin Tin** (Adsl640 per gli amici) è il protagonista di un cartone animato che ha ottenuto un successo strepitoso nel suo paese d'origine (il **Belgio**) e da qui si è diffuso in tutta Europa, Italia compresa. Il ragazzino è un arrembante e spericolato **reporter**, sempre in giro per il mondo a caccia di news e scoop, cosa che finisce costantemente per coinvolgerlo in colossali intrighi internazionali, crimini incredibili e così via. Tin Tin non è mai solo in queste sue avventure, ma si avvale della compagnia e dell'aiuto di **Milou** (un tenero cagnolino dall'intelligenza quasi umana) e della coppia di poliziotti **Dupont-Dupond**.



▲ **Sassi a una povera capretta?**
Gli animalisti avranno sicuramente da ridire!

DAL FUMETTO AL VIDEOGAME

La **Infogrames** - che ha deciso di dedicarsi anima e corpo alla realizzazione di videogames ispirati ai cartoni animati (ricordiamo in ordine sparso **La Corsa dei Puffi**, **Wacky Races** e **Looney Tunes**) - non poteva farsi sfuggire la possibilità di realizzare un bel platform con protagonista **Tin Tin**. Il buffo reporter, dunque, sarà impegnato in tutta una serie di livelli a **scorrimiento orizzontale**, nei quali dovrà raccogliere delle **monete**, occupandosi di tutta una serie di nemici che vogliono mettergli i bastoni tra le ruote. Scontato dunque che sarete voi a dargli una mano, sfruttando le sue abilità, combinate con la vostra capacità di districarvi nelle situazioni più fastidiose e l'esperienza accumulata negli anni passati con il joystick in mano.

I vari livelli sono introdotti e collegati tra loro da una serie di **filmati** di discreta qualità e con protagonisti i familiari volti del **cartoon**. Questa stessa qualità si estende anche alla grafica di gioco, soprattutto in relazione alle **animazioni** del protagonista. Tin Tin, infatti, si muove con straordinaria naturalezza eseguendo movimenti e assumendo posizioni estremamente realistiche. La sua figura s'integra molto bene con i fondali, che comunque perdonano



▲ **Potrete anche scalare i tronchi di immense sequoie.**

ampiamente il confronto con le animazioni, risultando eccessivamente spogli. Nel complesso l'impatto visivo è positivo e il gioco riesce a trasmettere degnamente la sensazione di essere tratto da un cartone animato.

SORRIDETE... CLICK!

I problemi cominciano a presentarsi non appena ci si ritrova con il joystick in mano... Innanzitutto, il **sistema di controllo** non appare particolarmente preciso, e dopo poco vi troverete davanti al classico e fastidioso inconveniente dei 'salti precisi al millimetro'. Tanto per fare un esempio, vi capiterà di morire più e più volte nel tentativo di capire in che punto 'staccare' per aggrapparvi a un ramo di un albero. Questa eccessiva '**pignoleria**' costringe a ripetere svariate volte i medesimi punti, cosa che non giova particolarmente al divertimento e alla longevità. Considerando poi che il gioco dovrebbe indirizzarsi a un pubblico piuttosto giovane, credo che gli sviluppatori avrebbero dovuto calibrare con maggior attenzione il livello di **difficoltà**.

Altra cosa sulla quale i programmatori si sono distratti è il rilevamento delle **collisioni**... semplicemente ridicolo! Riuscire a prendere a **pugni** un nemico è impresa non da poco, visto che risulta eccessivamente impegnativo capire il punto in cui i colpi andranno a segno (!). Anche sotto questo punto di vista un po' più di attenzione non avrebbe guastato. Oltre che sferrando cazzotti, il prode Tin Tin potrà avere la meglio sui nemici utilizzando la sua **macchina fotografica** e in particolar modo il **flash** per accecarli, oppure scagliando gli **oggetti** raccolti qua e là.

IL TAM TAM DI TIN TIN

Dicevamo che il giovane reporter non è mai solo nelle sue avventure... La cosa si ripete anche nel videogame, visto che il piccolo **Milou** starà sempre al vostro fianco, fornendovi tutte le indicazioni su come affrontare determinate sezioni e venire a capo con successo... sempre che siate dei fan scatenati del cartoon. Non si potrebbe spiegare altrimenti perché qualcuno dovrebbe 'insistere' a giocare con **Le Avventure di Tin Tin**, visti i problemi di sistema di controllo e lo scarso divertimento che è in grado di offrire. E alla fine il più grosso problema è

Il successo di **Tin Tin** non può che definirsi planetario, visto che le sue avventure sono state tradotte in tutto il mondo e in decine di lingue diverse. Questo ha portato il nome del reporter a numerose 'storpiature', a seconda dei vari idiomi. Ecco i cambiamenti più curiosi (e che danno anche l'idea di dove il cartone è stato visto):

Afrikaans: **KUIFIE**
Tedesco: **TIM**
Brasiliano: **TINTIM**
Esperanto: **TINCJO**
Iraniano: **TAINETAINE**
Islandese: **TINNI**
Giapponese: **TAN TAN**
Latino: **TINTINUS**
Olandese: **KUIFJE**
Russo: **TAHMAH**



proprio questo: un videogioco in quanto 'gioco' dovrebbe divertire, mentre l'ultima fatica della Infogrames non ci riesce praticamente mai (nonostante la presenza di **sezioni** piuttosto varie e la possibilità di utilizzare anche diversi mezzi di trasporto). Inoltre, l'elevato **livello di difficoltà** (legato a doppia mandata con l'imprecisione delle collisioni) lo rende troppo impegnativo per il pubblico più giovane, al quale sarebbe indirizzato.

Insomma, **Tin Tin** meritava sicuramente un prodotto maggiormente all'altezza della sua fama, e non semplicemente un platform bello da guardare ma insipido come il riso in bianco della mensa di un ospedale...



The Italian Job

DI LUCIO PROSPERI



sentir parlare di 'Italian Job' viene subito in mente qualcosa che ha a che fare con la **mafia**, i traffici illegali e appunto le 'offerte che non si possono rifiutare'. Questo perché noi italiani siamo famosi nel mondo per dei luoghi comuni che cominciano a starci un po' stretti... A chiunque sia andato all'estero sarà capitato di sentire frasi del tipo "Ah, italiano... spaghetti, pizza, mandolino, mafia e Pavarotti". È giunto il momento di fare un po' di chiarezza, di far sapere che la nostra bella penisola non è solo questo (ma anche opere d'arte, il campionato di calcio più bello del mondo, la cucina e le Pitonate!)

UN LAVORETTO PULITO

Alla **SCI** ovviamente hanno fatto finta di niente, e si sono salvati in corner dicendo che il loro gioco è semplicemente ispirato all'omonimo film, con **Michael Caine**, del 1969. Oltre alla pellicola, gli sviluppatori hanno preso qualche spunto pure dai due capitoli di **Driver**, tanto che la parentela appare piuttosto stretta...

Anche in **The Italian Job**, infatti, vi troverete al volante di una macchina, con **visuale dalle spalle** e con tutta una serie di **missioni** (sempre ai limiti della legalità) da portare a termine con successo, per passare alla successiva. Come da copione, le forze dell'ordine non staranno certo a guardare e vi si appiccicheranno come le zanzare in una notte d'estate: non farete neanche in tempo a salire in macchina che vi troverete una pattuglia alle calcagna... (fosse così anche in certi quartieri di periferia, staremmo tutti più tranquilli!). La presenza della pula è indicata da **freccie rosse** (prese pari pari dal capolavoro dei **Reflections**) e da un **suono** davvero infernale. Si tratta probabilmente del rumore più fastidioso che abbiate mai sentito, una sorta d'incrocio tra una vecchia sveglia, uno sciame di calabroni e il gesso che striscia sulla lavagna. Sicuramente questa simil-sirena è stata scelta appositamente fastidiosa, per spronarvi a liberarvi al



più presto dall'assillo dei poliziotti per poter così 'far riposare' le orecchie.

DAL BEN NEVIS ALLE ALPI

Le vostre azioni si svolgeranno ricalcando la trama del film (con addirittura dei **filmati** che riprendono la struttura stessa della pellicola, sequenza d'immagini compresa) e vi porteranno in tre località diverse: **Londra**, **Torino** e le **Alpi**. I programmatori si sono concentrati in modo particolare nel riprodurre al meglio le due città, offrendone una ricostruzione molto fedele e ampia: 24 kmq per Londra e 27 kmq per Torino! Entrambe le città sono contraddistinte da un numero elevatissimo di **strade**, **vicoli**, **passaggi sotterranei** e (nel caso della city piemontese) **portici**, che potrete percorrere in lungo e in largo, non privandovi del piacere di sfruttare **rampe di scale** e **sopraelevate** per cercare di

scollarvi

di dosso le auto con il lampeggiante. Le indicazioni su dove andare vi saranno fornite da una **freccia** posta nella parte alta dello schermo; questa freccia sostituisce la piantina che - viste le dimensioni delle città - sarebbe risultata troppo confusa e poco utile. Il vostro compito sarà portare a termine con successo ogni stage, per poter sbloccare il successivo e così via, per un totale di **16 missioni di difficoltà crescente** e



Sequitate la freccia tricolore: vi indicherà dove andare!

Ehi, ma che bel posticino... l'ideale per qualche giorno di vacanza.

Con la vostra Mini Cooper potrete fare evoluzioni incredibili!

Tra i vari mezzi che potrete guidare fa la sua bella figura anche questo pullmino



piuttosto diverse tra loro: in una – per esempio – dovrete fuggire all'inseguimento delle **Giuliette** della polizia (ricordiamoci che il gioco si svolge agli inizi dei 'caldissimi' Settanta), nell'altra caricare la vostra Mini su un **TIR** in corsa e in un'altra ancora andare a prendere un losco figuro alla **stazione**. Qualora queste missioni non dovessero bastarvi (o semplicemente una volta che le avrete portate a termine tutte), potrete selezionare tutta una serie di altre modalità di gioco: **Checkpoint** (beh, un nome vale mille volte più di qualunque spiegazione), **Destructor** (in cui dovrete abbattere dei **paletti** lungo un percorso prefissato: più facile a dirsi che a farsi!), **Free Ride** (una corsa senza limiti, ma con la polizia alle calcagna e una serie di mini-obiettivi da raggiungere) e **Challenge** (una serie di prove di difficoltà crescente, da completare per accedere alla successiva...). Quest'ultima opzione può essere utilizzata anche per dar vita a un bel torneo **multiplayer** e coinvolgere altri **sette** amici. Vi troverete così ad affrontare, a turno, le varie prove guadagnando dei punti a seconda del piazzamento che otterrete. Alla fine, chi comanderà la classifica definitiva potrà fregiarsi del titolo di campione, bersi lo spumante direttamente dentro la coppa e sbeffeggiare 'nei peggio modi' gli sconfitti.

BRAVO PICCIOTTO!

Per scorazzare in libertà per le strade avrete a disposizione un nutrito parco macchine, comprendente i mezzi più bizzarri e/o ricercati sulla piazza: si parte con una **Limousine** e si arriva alla **Mini Cooper**, passando per **Ferrari**, **Cadillac** e addirittura un **pullman** stile tifosi in trasferta. Dal punto di vista grafico, **The Italian Job** al momento promette molto bene, soprattutto per la già citata **caratterizzazione** delle varie città. Il fatto che su schermo ci siano un sacco di elementi (**automobili**, **pedoni**, **palazzi** e **monumenti**) non affatica minimamente il motore di gioco, sebbene qualche effetto di **pop up** faccia capolino con una certa frequenza. Discreta la realizzazione delle varie vetture, un po' meno gli effetti di danneggiamento, mentre allo stato attuale i filmati lasciano parecchio a desiderare... Altra nota dolente appaiono i **caricamenti**, la cui unica definizione calzante è 'eterni'! Ovviamente, trattandosi di una versione **preview** tutto è passibile di numerose modifiche e miglioramenti; perciò attendiamo con fiducia che gli sviluppatori della SCI portino a termine il loro lavoro. Una cosa però mi ha lasciato piuttosto interdetto: il **sistema di controllo**. Incredibile ma vero, è molto più facile e preciso utilizzare i **tasti direzionali** piuttosto che lo stick analogico... Voglio assolutamente sperare che sia un problema della versione preview che ho provato, perché alle porte del 2002 sarebbe una cosa davvero inaccettabile! Mi sono scaldato troppo? Forse, però secondo il mio modesto parere un gioco di guida ha senso esclusivamente giocato con la leva analogica. Al di là di questi

difetti, **The Italian Job** mi ha fatto comunque un'ottima impressione (senza dimenticare la **colonna sonora** davvero orecchiabile e che vi troverete a fischiare anche dopo aver spento la PSX), e si candida a raccogliere la pesante eredità di **Driver 2**!

Oltretutto, in un periodo di uscite scarse (eufemismo!) dimostra che la PlayStation ha ancora qualcosa da dire...

IL FILM

Il gioco **The Italian Job** è ispirato all'omonimo film datato 1969 e uscito in Italia con il titolo di **Un Colpo all'Italiana**. La regia è di Peter Collinson e l'interprete principale è il grandissimo **Michael Caine**, che per l'occasione veste i panni di Charlie Croker.



Curiosamente, del cast fa parte anche **Benny Hill**! Sì, sì, proprio lui, il grandissimo comico inglese protagonista di uno show tutto suo, nel quale combinava un sacco di guai, in tutta una serie di scenette. Non è che si tratti di un film memorabile, e oltretutto è di difficile reperimento... Comunque, se dovste trovarlo, dategli un'occhiata!

Potenzialità

90

Uscita prevista

Ottobre 2001

Assomiglia a:

- **Driver**, la struttura generale di gioco è praticamente la stessa e anche a livello grafico...

Ha qualcosa in più di:

- **Driver**, la presenza di un sacco di modalità in più oltre allo story mode.

Ha qualcosa in meno di:

- **Driver**, si tratta dell'originale, quello che ha introdotto l'azzeccato gameplay, perciò...

PRIMA IMPRESSIONE

Un posto di blocco! Cercate di fuggire, altrimenti finirete in gattabuia...



Casa: Konami
Genere: Arcade

Numero Giocatori: 1/3
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock
Disponibilità: è in commercio la versione NTSC giapponese

Castlevania Chronicles

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

65

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6
Gameplay 7
Sonoro 7
Longevità 7
Originalità 6

Un tempo i parchi pubblici erano luoghi sicuri, nei quali i bambini correvano felici... Nel mondo di Castlevania, invece, è tutto cupo e cattivo.

A volte ritornano... e, visto che stiamo per parlare di un gioco in cui ci sono i vampiri, questo fatto ci dovrebbe angosciare più del solito... Ma i non-morti, i pipistrelli e le altre brutte creature, con questo look bidimensionale molto retrò, non spaventano poi così tanto!



riproporre vecchie glorie del passato sulle nuove console è proprio una moda! I sistemi di riproposizione sono i più vari: dalla raccolta con le versioni originali, al CD che contiene un

solo gioco, alla proposta di una versione che, invariando il gameplay, offre una grafica moderna. **Castlevania** appartiene alla schiera dei giochi che vengono riproposti così come erano o con le lievi modificazioni di cui parleremo, e che comunque non modificano la sostanza di una virgola.



CASTLEVANIA... O DRACULA X???

Castlevania uscì, da Konami, per le macchine a otto e sedici bit. Anche la PlayStation ebbe la sua brava versione, ottimizzata per la potenza dell'hardware: quel *Symphony of the Night* che sfruttava la palette a 32 bit del gioiello Sony per un look davvero buono (seppur legato alla tradizione bidimensionale) e soprattutto le **musiche**



▲ **Non tutti gli incontri sono sgradevoli... Guardate che carina che è questa pulzella, che mammelline alte tonde e sode che ha...**

che, sinfoniche al massimo, creavano un'atmosfera eccezionale, coinvolgente, piacevolissima. Questa, però, è la volta della trasposizione fedele (fino alla pedanteria) del classico del tempo che fu. La grafica, il gameplay, i livelli... tutto è come era nella original version. Non manca una versione 'enhanced' che aumenti lievemente il numero di colori presenti su schermo mantenendo inalterato tutto il resto; e che, a conti fatti, non aggiunge proprio nulla, come si diceva poc'anzi.

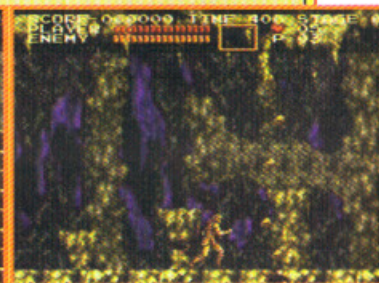
CHE RAZZA DI GRAFICA! CHE RAZZA DI GIOCO!

La nuova e attesissima console portatile Nintendo, il **Gameboy Advance**, sarà la parola definitiva in fatto di portatili. Ma anche oggi il **Gameboy Color** ha tanto da dire. Basta guardare la versione di **Alone in the Dark** che è un capolavoro e la cui recensione potete leggere sul numero di **Gameboy Planet**, la sorellina piccola di **Planet PlayStation**! Ma il **Gameboy** è anche la consolina ideale per riproporre le vecchie glorie del passato, i cui gameplay easy ben si adattano alla veloce e disimpegnata console portatile. **Castlevania** è uno di

questi casi. È recente la versione per il portatino Nintendo del classico di Konami. La release è ottimizzata per il GBC e quindi ne sfrutta a fondo le caratteristiche grafiche, come potete vedere dalle immagini che sono di fatto indistinguibili da quelle della versione PSX. Ma solo perché quest'ultima non utilizza per nulla le capacità del monolito grigio, mica per altro. Non potete certo paragonare le capacità del 32 bit Sony a quello della (pur mitica) macchinetta Nintendo!!!

Le foto della versione per **Gameboy**

Color evidenziano un ottimo sfruttamento delle capacità grafiche della macchina. La bellezza del gioco la garantisce la capacità della **Capcom**, che ha sfornato un prodotto giocabile e divertente. L'ottima risposta ai comandi, la struttura del gioco e il **livello di difficoltà** fanno, di questo, un piccolo capolavoro. Riflettete su questo: lo stesso gioco, per console differenti, subisce giudizi opposti. Perché, per la 'logica' del **Gameboy**, questo è un gioco perfetto. Per la console che ci ha dato **Metal Gear Solid**, è un cazzotto.



▲ Alle volte gli scenari godono di sfondi davvero ispirati. Barocchi e gotici insieme. Direi 'spettacolari' se fossimo su **Gameboy Planet**...

▲ La varietà di nemici è notevolissima. Anche il loro comportamento, lo è. Di ciò si avvantaggia grandemente la giocabilità.

▲ Le info on screen ricordano i bonus, lo stage, l'energia vitale, gli oggetti ecc. Tutto fa molto 'sala giochi'.

▲ Ogni tanto le piattaforme si confondono con il fondale, rendendo il tutto un pochino confuso.



◀ Ogni tanto l'azione 'spinge' verso il platform, con piattaforme su cui saltare e con le quali ripararsi dagli ostacoli. *Super Castlevania Bros!*

LA GATTA PRESCIOLOSA NON FA PRIMAVERA

La giocabilità è molto buona. La risposta alle indicazioni che vengono impartite con il pad è sempre pronta, precisa e decisa. D'altronde, l'impostazione bidimensionale è immensamente più rigida e limitante di quella concessa dalle aree poligonali; in questo

Castlevania, basta premere 'Destra' e il personaggio va a destra subito, con precisione. Un ritorno all'antico, a una giocabilità che lo spostamento su due soli assi è in grado di garantire e che invece trova impreciso riscontro laddove l'area è tridimensionale.

ESCREMENTI DI TOPO NEL PIATTO DI PORTATA? SIAMO VERI UOMINI, NON CI SMUOVE NEMMENO QUESTO!

L'introduzione è veramente bellissima, perché replica le atmosfere tette e sanguinose che sono adeguate a un gioco simile... Il problema, poi, è che il gioco è un arcade qualunque e quelle atmosfere, così ben riprodotte, non le viviamo come potremmo; quelle atmosfere che, come *Nightmare Creatures* ci ha mostrato, possono essere introdotte dal FMV iniziale e poi 'fatte vivere' durante le partite. A *Castlevania*, in verità, manca proprio questo: gli *sprite* e i *fondali* non restituiscono alcun coinvolgimento emotivo. Rimane allora soltanto il divertimento che si può trarre dal gameplay. E questo, come abbiamo detto, è notevole.

C'È STATA UNA MORIA DELLE VACCHE...

Insomma, lo rimango un pò spiazzato da queste operazioni di replica fedelissima (o quasi) sulle macchine a trentadue bit. La PSX ha insegnato ai giocatori cosa sono il coinvolgimento, e per la PSX le softhouse hanno faticato per sviluppare giochi 'moderni'; come insegna SNK che, con il suo *Metal Slug X*, ha fatto vedere a tutti che i giochi bidimensionali possono ben essere 'moderni'. Questo CD di *Castlevania Chronicles* offre esattamente quello che dava la cartuccia a sedici bit... e non è tanto.



▲ Spesse volte i nemici vi attaccano anche dall'alto o dal basso, come in questo caso. Quel tipo lì sotto le scale ha una lancia che fa un po' male ai piedi. Non siamo mica dei faticini!

Tanto vale...

Ultimamente stanno uscendo molti arcade bidimensionali. Ne abbiamo scelti due che sono divisi da filosofie differenti. *Metal Slug X* è un piccolo capolavoro, di quelli che ti prendono e non ti mollano più. Si tratta di un gioco 'moderno', uno di quelli che con l'epoca dei sedici bit ha da spartire pochissimo: la cura posta nella realizzazione è quella dei blasonati prodotti per le ricche console a sedici bit, la tecnica è sovrappiù, il gameplay è curatissimo e offre un profondo piacere anch'esso in linea con la modernità. *Megaman X 5*, invece, è un prodotto portato dalle console a sedici bit su PSX: la logica è vecchia e la realizzazione, pur sfruttando degnamente alcune potenzialità della macchina Sony (prima fra tutte, la palette), risente del retaggio sedicibittiano ed è ancorata a un gameplay non curatissimo.

A favore:

- La giocabilità è quella di una volta
- Verrà amato dai nostalgici per via della fedeltà riproduttiva, ma...

Contro:

- ... ma manderà ai matti chi è FELICE per i poligoni e le modernità offerte dalla PSOne
- Il gameplay, in effetti, è un po' troppo easy



▲ Due modi diversi di dire 'sprite bidimensionali'. *Metal Slug* è un gioco 'moderno', mentre *Megaman* è un gioco 'modernizzato'.

CLASSIC

Spiderman

DI CHRISTIAN PETTINI

**Fattore
convenienza**

92

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 6

Originalità 8

A favore:

- L'azione arcade è semplicemente meravigliosa
- Prendete il pad in mano e... tutto è assolutamente naturale
- Voi SIETE proprio l'uomo ragno

Contro:

- Il sistema di controllo, ogni tanto, fa le pizette
- La grafica è fluida, ma anche drammaticamente povera

Una delle sorprese dello scorso anno è finalmente disponibile in edizione Platinum. Ebbene sì, è tempo di rimetterci la maschera da Spiderman! Certo, non abbiamo più sette anni, la tuta ci sta un po' troppo attillata e con quelle maniglie dell'amore in bella vista siamo uno spettacolo vietato ai minori... Ma come facciamo a giocare a Spiderman con un abbigliamento diverso???

Spiderman è stato un gioco rivelazione. Fra le tante caratteristiche positive, c'è sicuramente il 'feeling ragno' che ci veniva restituito dalla sua giocabilità immediata e intuitiva. Un po' come il recente (e splendido) **Ralph il lupo all'attacco**, che ci costringe a 'ragionare' come fossimo un cartoon (e manco tanto intelligente...), l'approccio di **Spiderman** è proprio lo stesso: dobbiamo comportarci pensando di essere l'Uomo-

Ragno'. Questa immedesimazione, questo feeling, costituiscono certamente il fascino del gioco.

MIRACOLI DELLA NEVERSOFT
Spiderman è stato realizzato dalla **Neversoft**, quelli di **Tony Hawk's Pro Skater** tanto per intenderci. Parleremo di loro in un box redatto 'ad hoc' (sì, lo so, si dice ad hoc. Ma la rima mi piaceva...). Certamente, i tizi hanno dimostrato di poter gestire una licenza tanto prestigiosa. Ma anche impegnativa: per solito, il target di questi

▲ *Quando combattiamo, utilizziamo la ragnatela. Vi giuro, è bellissimo. È il videogioco che riesce a dare quello che gli appassionati del fumetto hanno sempre sognato.*

prodotti è l'utente appassionato dei videogiochi e ovviamente del fumetto.

E per solito, queste persone sono molto suscettibili. Se qualcuno maltratta il 'loro' personaggio... questo qualcuno è fatto. Stop.

Il gioco che riproduce digitalmente le imprese di **Spiderman** deve avere le **ragnatele**, ma devono essere limitate.

Deve dondolare da un grattacielo all'altro, ma senza volare. Deve poter camminare sui **muri**, sui soffitti, sulle pareti.

Devono essere presenti e ben implementati i personaggi storici che gli stanno a fianco: **Mary Jane Watson** (che da amica è diventata sua moglie), **Felicia Hardy** la Gatta Nera (che lo

punta disperatamente anche da sposato), **J. J. Jameson** (l'editore del Daily Bugle), la timorosa **Zia May** ecc.

E anche il campionario dei nemici deve comprendere **Venom**, **Carnage**, **Mysterio**, il **Dott. Octopus**, **Rhino**... Beh, c'è tutto! Uauuuuu!!!

IL RAGNO TESSE LA...

La **trama** che fa da sfondo è molto complessa e ricalca in pieno lo stile, i fatti e il feeling della serie dei comics. Vede il **Dottor Octopus** che è diventato buono (???) e ha inventato una macchina misteriosa che dovrebbe aiutare la popolazione di **New York**; durante la presentazione del suo device nella sala esposizioni, **Spiderman** (???) stende gli uomini della sicurezza e ruba il misterioso meccanismo. Per giunta, all'inizio delle fasi interattive alcuni malviventi (dotati di bomba... che fa parte del set indispensabile del 'perfetto bancarolo') hanno assaltato una **banca** e preso prigionieri degli **ostaggi**. Infine, la propaganda sempre negativa del **Daily Bugle** e di **J. J. Jameson** faranno da sfondo al gioco. Insomma, lo spirito del comic è rispettato al mille per cento!



▲ *Una fase particolare: dobbiamo scalare il palazzo mentre quell'elicottero (BASTARDO) ci spara addosso. Ricorda molto una fase di Metal Gear Solid. Sì. Non potevo fare complimento migliore a questo game...*



▲ *E questa, come la vedete? Ecco cosa intendo quando parlo di 'varietà di azione' e di 'gameplay geniale'.*





▲ *Fogging terribile. Per quanto giustificato dalla trama, è tecnicamente poco degno. E sgradevole.*



▲ *Alcune texture sono più ispirate di altre. Sicuramente. Ma le locazioni rimangono sempre TROPPO spoglie. Ah ah ah, Neversoft...*

GRAFICA DISCRETA, AUDIO OTTIMO!

L'artificio della **nebbia** che avvolge New York facilita molto il lavoro del processore. Questa 'furbata' di inserire nella trama un marchingegno che avvolge la città da una fitta nebbia giustifica nell'azione un effetto **fogging** che, pur coerente con i fatti, è visivamente deleterio. Quando poi si passa a locazioni interne, la **povertà grafica** continua a risaltare: tutte le stanze e le aree sono povere di **dettagli**, come potete constatare dando un'occhiata alle immagini. La telecamera si comporta in modo sempre molto intelligente. Per consentire a Spidey di camminare sul soffitto, quest'ultimo diventa **trasparente**; l'ombra del nostro simpatico amico, poi, dà sempre una misura di quella che è la sua verticale: dove finiremmo se decidessimo di saltar giù, insomma. Le aree di gioco, quindi, permettono un movi-

mento nello spazio che è VERAMENTE tridimensionale. Ed è veramente bellissimo. L'inquadratura è in **terza persona** ma non sempre da dietro le spalle, e comunque è posizionata un pò più lontano rispetto alla media dei giochi. Spesso svaria, per facilitare i movimenti; per esempio, non è infrequente vedere Spiderman frontalmente; ciò senz'altro limita il campo visivo, ma è funzionale e comunque si regola in modo da non impedire la visione di eventuali nemici. L'**audio** è curato dal mitico **Tommy Tallarico**, ormai un mito nell'ambito del sonoro dei videogiochi (ricordiamo **Wild 9**, **V-Rally 2** e **007-Tomorrow Never Dies**). Provando il gioco su un sistema home theatre, potete verificare come le minacce di **Rhino** pro-

vengano da diversi punti del sistema, a seconda della sua **posizione** sullo schermo. La musica che apre il gioco e che ne accompagna alcune sezioni è proprio quella che uno si aspetta, cioè l'unico riferimento audio che possiamo avere nel caso di un fumetto: la canzoncina dei cartoni animati! Poi, siccome l'Uomo Ragno è uno spiritosone e durante tutti gli scontri continua a parlare e a fare **battute** (lui è uno di quelli che la vita la prende così...), anche nel gioco sentirete i suoi **sarcastici commenti** su ogni botta che riesce a dare. Infine, il narratore del gioco è proprio quella di **Stan 'The Man' Lee**... ossia, il creatore dell'Uomo Ragno!!!

LA TELA CI IMBRIGLIA

La **giocabilità** è eccellente: il sistema di controllo è rapido e intuitivo e vi mette in condizione di 'essere ragno' fin da subito. Ciò che è un gran pregio! Saltellare da un palazzo all'altro usando le ragnatele è infatti una cosa piacevole, divertentissima, fichissima... costituisce il feeling videogamico che ognuno ha sempre sognato, leggendo il fumetto. Sicuramente. Purtroppo ogni tanto il movimento nell'area interamente tridimensionale mette in difficoltà il giocatore e la risposta al pad si fa imprecisa. Ma succede raramente! Scenette e piccoli particolari denotano la cura per i **particolari** che è tipica delle mega-produzioni. La varietà nel gameplay, gli intermezzi, i commenti di Spiderman, la trama e il contorno, l'arrampicarsi al soffitto... Sebbene, insomma, il gioco sia da annoverare fra quelli di **azione**, la particolarità del personaggio (e soprattutto delle cose che fa) è tale da creare un prodotto dal gameplay molto particolare e originale. **Trentaquattro** livelli, poi, garantiscono una longevità di tutto rispetto. Se non l'avete ancora comperato, a cinquanta carte io non credo proprio che possiate continuare a dirgli di no...



"NEVER" SOFT? ALWAYS SOFT, MAGARI!!!

I tipi di Tony Hawk continuano a dimostrare di saperci fare, con questa scatoletta grigia che riserva sempre delle splendide sorprese, e per la quale il momento di andare in pensione sembra non giungere mai... Dover sviluppare un gioco con una licenza tanto impegnativa è un compito che non ha intimorito quelli della **Neversoft**, che anzi

sono usciti con un gioco che riesce a soddisfare appieno gli amanti del fumetto. Sono i programmatori di uno dei motori grafici più fluidi e performanti fra quelli visti per PSX (e vi assicuro che ne ho visti tanti, ma proprio tanti) e... viene da chiedersi questi 'David Copperfield' della programmazione cosa ci riservano per il futuro!



▲ *Lo riconoscete? Nooo, non dico quello di schiena! Il nemico che stiamo affrontando, dico, lo riconoscete?*

Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

La linea economica non è andata in vacanza! Anzi!! Per questa giocata settembrina si arricchisce di titoli al top. D'altronde, ormai siamo abituati a simili exploit... no? E allora andiamo di corsa a vedere come spendere i pochi soldi rimasti dopo l'estate!

La linea 'costo solo trentamila squallide lire' chiude la stagione dei divertimenti proponendo due graaandissimi hit che sono stati Platinum prima di passare Value Series, secondo un percorso già seguito da altri capolavori (*Micromachines*, *Porsche Challenge*). Si tratta di *Driver* e di *SoulReaver*, quest'ultimo, poi, Platinum recentissimissimo. Inoltre c'è il *Championship Bass* di EA, sleale competitore del recente *Fisherman's Bait* 3 Konamiano (che soffre del prezzo pieno), i più giovani e gli amanti del platform hanno di che divertirsi, poi, con il gioco del Puffi.

CARD SHARK

Si tratta di una serie di **giochi di carte**. Appartiene alla serie Pocket Price, quella cioè di giochi inediti e senza troppe pretese, che nasce a trentamila lire. Contiene quattro giochi con le carte francesi (avete mai visto, dopo quelli per Commodore 64, videogames che riproducevano lo scopone scientifico? E non mi parlate di Duke Nukem...). Si tratta di un prodotto in linea con la serie PP: roba onesta, inedita, economica, non troppo curata. Ma se amate i giochi di carte francesi e non avete amici con cui giocare, o se non concepite nemmeno il cibo che non passi attraverso il cavo del joypad, ebbene potete pure prenderne in considerazione l'acquisto. Ma NON è questo il gioco a trentamila lire che dovete comprare questo mese. No.

Linea: Pocket Price
Perché comprare Card Shark: perché preferite le carte digitali a quelle... di carta. Perché non avete amici che giocano a carte con voi. O semplicemente perché non riuscite a concepire un tressette senza pad.

CHAMPIONSHIP BASS

L'offerta dei giochi di pesca si è scatenata, ultimamente! Dopo l'inedito *Fisherman's Bait*, arriva la riproposizione di questo *Championship Bass* che, uscito diverso tempo fa, evidentemente secondo EA deve costituire, a tutt'oggi, una roba intrigante. Credo che il target di questo tipo di prodotti sia quello dei mezzi pescatori che non possono andare a pescare (oltre a quello dei matti, che pure è un buon serbatoio!). L'esperienza del pescare non è ben riprodotta perché, al contrario del concorrente *Fisherman's Bait*, questo *Championship Bass* punta sulla grafica e



sulla immediatezza, come dire sulla 'spettacolarizzazione' della pesca. La grafica è migliore, ma le velleità simulate vengono messe in disparte da un bel po' di **semplificazioni**. Il gioco non è sgradevole, tutt'altro. Risulta persino avvincente... ma questo contrasta un po' con quello che è lo spirito della pesca vera, che è fatta di attese magari vane e momenti di eccitazione, ben preparati dalla lunga attesa, appunto!

Linea: EA Classic
Perché comprare Championship Bass: per pescare in via digitale; il gioco NON è bello né curato come *Fisherman's Bait*, ma almeno costa un terzo...



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Si tratta dell'unica trasposizione su PlayStation del grande classico *Midway*. Un gioco che ha fatto storia, che ha conteso a *Street*

Fighter II la palma di **miglior beat'em up bidimensionale**. Facendo leva su un buon gameplay ma soprattutto su alcune caratteristiche eccezionali: tanto **sangue**, mosse al limite del raccapricciante, sequenze finali divertentissime (nel loro macabro, obviously). Questa versione PlayStation vanta una fedeltà riproduttiva sensazionale (è di fatto indistinguibile dal coin-op) e una completezza illuminista: sono presenti tutti i **novescentosettanta** lottatori delle puntate precedenti. La giocabilità è ottima, anche



grazie al mitico pad PSX che risulta perfetto nel controllo di giochi bidimensionali. La varietà è data dal numero di lottatori e dal loro **set di mosse** e colpi, tutti diversi

fra di loro. Un buon gioco, che ha come unico difetto quello di essere troppo 'antico'.

Linea: Midway Classics
Perché comprare Mortal Kombat Trilogy: il migliore della serie, il più completo. Un pezzo di storia, un pozzo di sangue.



I PUFFI

Ecco un bel gioco! Personalmente, è dai tempi delle prime console che, possedendo un Intellivision, invidiavo i possessori del Colecovision che potevano vantare uno stupefacente gioco ispirato ai Puffi! Un destino benevolo, forse una giustizia divina, mi avrebbe regalato questa release che vanta alcune caratteristiche eccezionali. La **grafica** è di fatto indistinguibile da un cartoon, non solo nei FMV (che in effetti SONO come un cartone) ma anche nelle fasi giocate: poligoni storditi e colori azzeccatissimi restituiscono un feeling fantamagico. L'**audio** poi è perfetto, dal momento che a doppiare in italiano le voci sono gli stessi che lavorano al cartone; l'atmosfera, insomma, è resa in modo ineccepibile. La giocabilità è



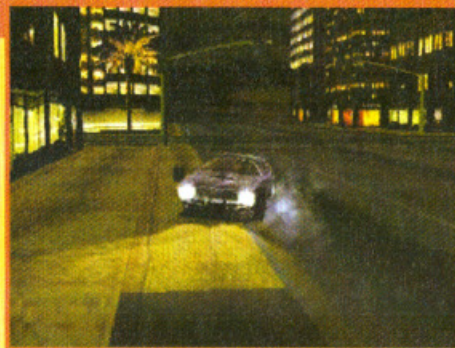
platform, il livello di difficoltà è esageratamente basso e ne fa un gioco inadatto a un pubblico esigente.

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare I Puffi: perché l'atmosfera è rigorosamente 'puffica', per la grafica e il curatissimo audio in italiano, perché non avete più di dodici anni.



DRIVER

Siete un poliziotto infiltrato nella mala, che deve inchiodare un boss. Vi ritrovate così a dover compiere azioni criminali per conquistare la fiducia del boss... Le azioni avvengono in strada, a bordo di varie vetture, e si svolgono secondo un andamento "inseguimento Tizio", "porta la macchina da Caio", "vai a prendere Sempronio", "scorta Mevio" ecc. Il **modello di guida** è semplicemente esaltante; poi, è eccezionale il fatto che vi muovete all'interno di una città che ha le sue regole, il suo traffico, i suoi semafori... A esaltare tutto ciò è il fatto che le città sono la fedele riproduzione di quelle realmente esistenti: **Miami, Los Angeles,**



San Francisco, New York! Questo fatto rende un coinvolgimento semplicemente spaziale! L'essere un poliziotto mette il gioco al riparo dalle polemiche 'modello Carmageddon', ma il gameplay è spaziale perché di fatto voi 'fate' il **criminale**. La grafica è sotto la media: scatta, lipa, non ha buone texture, si apre... ma quello estetico è l'unico limite di un gioco vario, lungo, divertentissimo. Non potete non averlo. No!

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare Driver: semplicemente perché è un gioco di serie A, dotato di un gameplay eccezionale, divertentissimo. È uno dei dieci Top Ten PSOne, non c'è dubbio. Se non lo comprate nemmeno a trenta sacchi, siete irrecuperabili!



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Ecco il seguito di un GDR che muta completamente le intenzioni del predecessore! Il primo gioco era appunto un classico erpeggio, mentre questo sequel si concretizza in una **avventura grafica** in piena regola. Siete Raziel, un diavolo abbastanza tranquillo che una mattina si sveglia con un paio di ali; ciò che fa incassare **Kain**, il vostro signore - e il protagonista del prequel - che vi strappa le ali, vi blandisce, vi caccia. Giustamente giurate vendetta... e inseguite Kain lungo i **livelli**, uniti fra di loro in un modo intrigante. Voi in realtà siete morti, quindi tutto sommato non è che dalla vendetta avete molto da guadagnare... Il gioco si basa su **due livelli**: ogni volta che venite uccisi con un colpo che vi ucciderebbe, non morite (vi piacerebbe? Non potete,

vi è già successo. Spiacente). Invece, tornate nel mondo dei morti. Quindi l'avventura si gioca su due livelli. Fondamentalmente il gioco si concretizza in una avventura in stile Tomb Raider: **piattaforme**, scontro con i nemici, risoluzione di **enigmi** dalla natura arcade. La grafica è realmente notevole: il **morphing** del passaggio fra i due mondi è speciale, e bellissima è



anche la riproposizione dei livelli nella duplice versione **mondo reale/mondo dell'oscurità**. Il gioco, poi, è lungo e intrigante; la giocabilità molto buona ne fa un acquisto praticamente obbligato!

Linea: Value Series
Perché comprare Legacy of Kain: Soul Reaver: perché è una grande avventura, dotata di un gameplay solido e accurato, abbastanza vario. L'atmosfera livida e malvagia è speciale e vi acchiapperà. Emozioni forti a buon mercato!



Gameshark e Wir

LA CARTUCCIA PER IL GIOCATORE INESPERTO



La **GameShark** è la seconda cartuccia che contende alla Action Replay il mercato dell'hardware che aiuta il giocatore inesperto, diciamo così. Si tratta anche in questo caso di una cartuccia che va inserita nel posteriore della PSOne (sodomiti!) e che, all'avvio, permette l'inserimento di una serie di codici. Questi codici "entrano" all'interno del gioco e ne modificano i parametri. Insomma, il codice serve per andare a sostituire i parametri che attengono ai "fatti numerici" del gioco: **numero di vite**, quantità di **energia vitale**, numero delle **armi** e delle **munizioni**, numero del **livello** ecc. Faccio un esempio, così ci capiamo: se inserite un codice, andate a variare la **riga del programma** che decide il numero delle vite.

LO SQUALO BIANCO

La GameShark è meno diffusa della Action Replay, ed è per questo che ne parliamo dandone meno risalto. Soprattutto, le due cartucce NON sono compatibili fra loro. Questo significa che i codici che vanno bene per una, NON vanno bene per l'altra. Questo



triste accadimento impone certamente una scelta che, a giudizio di chi scrive, dovrebbe far preferire l'**Action Replay**, sicuramente lo standard più diffuso. Poi, quelli di voi che si sentono particolarmente sovversivi possono tranquillamente e a cuor sereno gettarsi sulla GameShark, ma essendo ben coscienti del fatto che la reperibilità dei codici è più difficoltosa rispetto a quella di cui gode la cartuccia che domina il mercato.

L'OCA BIANCA

Comunque sia, grazie all'aiuto fornitovi da noi di Planet potrete senz'altro godere del vostro acquisto. Che, per carità, a livello **qualitativo** rimane notevole. Anche se la reperibilità di questo hardware può crearsi qualche problema, purtroppo. In questa pagina vi forniamo un po' di **codici** per i giochi più diffusi e i **siti Internet** presso i quali potete trovare i codici più aggiornati per il vostro hardware. Chiudo con un consiglio. Guardate gli utenti Nintendo o quelli Sega; alcuni amano sinceramente la console, altri disprezzano deliberatamente i meriti della macchina Sony e optano per sistemi di nicchia per mero snobismo. Non fatevi guidare da questi atteggiamenti. Tutto qui.

CODICI, CODICI E ANCORA CODICI!

Ecco alcuni codici per i giochi usciti ultimamente. Poi non venite a dire che noi di Planet non siamo forti. Ok???

Emperor's New Groove

Cariche infinite 80074754f000
Energia infinita 800745d05000
Sblocco dei livelli 800747780808

Dukes of Hazzard 2

Tempo illimitato d003b5dea462



Nessun danno 8003b5de2400
d003e446a482

WWW.GAMESHARK.COM

Il sito ufficiale è incredibilmente veloce e completo; un javascript vi permette di ottenere facilmente l'elenco di **TUTTI** i codici disponibili, e la fonte è garantita... Da qui è anche possibile acquistare l'hardware, che ha il conveniente prezzo di quindici dollari. Potete anche trovare la nuova e ultima versione della cartuccia, in Lite Version, che costa molto poco e ha già al suo interno la bellezza di codici per un totale di **quattromila giochi**! Inoltre, on-line è possibile anche acquistare altri prodotti, sempre della GameShark: **cavi link**, **DexDrive** (non manca una ricca sezione di salvataggi) e tanto altro.



▲ Cliccando sul bottone rosso, accederete a un menu che offre la lista di tutti i giochi per i quali sono forniti i codici.



▲ Ecco l'elenco con i titoli presenti. È completo, sterminato. Il gioco che cercate ci sta sicuramente.

GameShark.com NON è solo cartuccia GameShark.

Vendono anche il dispositivo che permette di collegare le memory card al PC e scaricare i dati sull'Hard Disk. Poi possono essere scambiati via Internet; sul sito ci sono infatti i salvataggi per molti giochi!



Harvest Moon

Soldi al massimo

Fermare il timer

80071a5ce0ff

80071a5e05f5

80070cf80000

80070cfa0000

Roswell Conspiracy

Sblocco dei livelli 8009db400010
(Andate in pausa e scegliete "continue")
Munizioni infinite 800961c02400

Wireless Transmitter

LE COMODITÀ DELLA TECNOLOGIA



Non tutti hanno la fortuna di vivere da soli. Questo vuol dire che nella maggior parte dei casi è necessario venire a patti con gli altri occupanti della casa, soprattutto quando si deve decidere cosa vedere in **televisione**. Il problema principale nasce quando una sera decidete di guardarvi un bel film in videocassetta... o magari un DVD sul lettore nuovo. Siete lì che preparate tutto e arriva vostra madre che vi annuncia che deve vedere lo speciale sul "Grande Fratello".

I vostri sogni di gloria crollano miseramente... Certo, avete il televisore della cameretta, ma il lettore DVD è in salotto e vostro padre non vi permetterà mai di spostarlo. A questo punto o vi rassegnate a scandagliare il panorama televisivo nazionale, oppure vi dotate dell'interessante gingillo della Trust: il **Wireless Audio/Video Transmitter 100V**!

UN NOME BELLO LUNGO

Dietro questo nome eccessivamente lungo si nasconde un dispositivo per l'**automazione della casa**, grazie al quale potrete impostare la proiezione di una qualunque sorgente video in una stanza e goderne la visione in un'altra. Questo, applicato all'esempio precedente, significa che vostra madre potrà guardarsi il "Grande Fratello" e voi il vostro film in DVD, senza spostare nulla, senza far passare dei cavi o rivoluzionare la posizione dei mobili! **Wireless Audio/Video Transmitter 100V** è infatti in grado di trasmettere il segnale audio/video attraverso le pareti, fino a una distanza di **100 metri** (cosa che chi ha un minimo di dimestichezza con l'inglese aveva già capito leggendo il nome del prodotto...). mantenendo inalterata la qualità dell'immagine e senza causare interferenze e fruscii audio. Inoltre, il ricevitore aggiuntivo a **raggi infrarossi** vi consentirà di utilizzare anche il

telecomando del lettore DVD o del videoregistratore. Pensate dunque a quali nuovi orizzonti di libertà vi si aprono davanti: fine della tirannia di genitori/fratelli maggiori/conviventi e così via e possibilità di gestire le varie apparecchiature televisive senza alcun tipo di spostamento. Nella confezione del **Wireless Audio/Video Transmitter 100V** trovano posto un **trasmettitore** con input per video e sistema audio stereo e un **ricevitore** con uscite per video e segnale audio stereo. Il kit è completato da un'antenna regolabile, due adattatori di corrente, due cavi della lunghezza di un metro e mezzo, due convertitori per presa Scart e una prolunga per utilizzare qualsiasi telecomando disponibile sul mercato. Ovviamente, il tutto è completamente compatibile con qualunque lettore DVD, videoregistratore, televisore, camcorder, sistema audio e computer.

COMODO E PRATICO

In altre parole, questo **Wireless**



Audio/Video Transmitter 100V

risulta estremamente comodo e funzionale e - al di là delle possibili liti familiari - vi permetterà di semplificare la gestione delle vostre apparecchiature tecnologiche, TV o altro che siano. Unica perplessità è il prezzo che, al momento, appare piuttosto elevato

(**289.000 lire**), soprattutto in relazione all'utilizzo che normalmente se ne può fare. Se comunque avete riconosciuto la vostra situazione tra quelle che abbiamo ipotizzato, beh, allora credo sia giunto il momento di cominciare a risparmiare!

SCHEDA TECNICA

- **Nome:** Wireless Audio/Video Transmitter 100V
- **Contenuto confezione:** trasmettitore con input per video e sistema audio stereo, ricevitore con uscite per video e segnale audio stereo, prolunga apparecchio IR per telecomando, 2 adattatori di corrente, 2 cavi 1,5 metri da stereo e impianto RCA a stereo e impianto RCA, 2 convertitori da presa Scart a

- presa femmina (stereo e impianto RCA), antenna regolabile, manuale utente multilingue.
- **Frequenza:** 2.4 - 2.485 GHz
- **Massima distanza operativa:** 100 m (campo libero) per video e audio, 50 m (campo libero) per prolunga telecomando
- **Dimensioni delle 2 unità:** 40 x 110 x 140 mm
- **Peso lordo:** 1,5 kg
- **Alimentazione:** 220-240v

PLANET Cheat

A CURA DI LUCA DI BELLA

BLOODY ROAR 3 (PS2)

Modalità Debug: nella schermata opzioni del menu principale, tenete premuto L2 e premete Cerchio.

Giocate con Kohryu: giocate nella modalità arcade finché non affronterete Kohryu al quinto livello. Sconfiggetelo per sbloccare Kohryu come personaggio con cui giocare.

Giocate con Uranus: giocate nella modalità arcade finché non affronterete Xion. Sconfiggetelo senza aver usato il continue fino a quel punto. Battete Uranus per sbloccarla come personaggio con cui giocare.

Modalità Extra: giocate in modalità survival e battete più di 9 nemici per sbloccare la modalità extra nel menu delle opzioni. Continuate a battere sempre più nemici nella modalità survival per sbloccare ulteriori livelli nella modalità extra.

Modalità no blocking: ottenete la prima posizione nella modalità arcade per sbloccare la modalità no blocking.



Modalità expert: completate con successo la modalità arcade senza usare continue per sbloccare un livello di difficoltà molto difficile.

Modalità one-hit knockdown: ottenete la prima posizione nella modalità sudden death per sbloccare la modalità one-hit knockdown.

Modalità high speed: vincete 100 sfide nella modalità survival con un personaggio per sbloccare la modalità high speed.



Modalità low speed: ottenete una classifica nella modalità arcade con tutti i personaggi per sbloccare la modalità low speed.

Modalità one fall: vincete 20 rounds nella modalità survival con un personaggio per sbloccare la modalità one fall. In questa modalità, il primo personaggio che cadrà perderà, ma essi saranno invincibili per tutti gli attacchi degli avversari.

MEGAMAN X 5

Iniziare con Ultimate Armor X: selezionate Mega Man X e premete due volte SU e nove volte GIU'.

Iniziare con Ultimate Armor Zero: selezionate ZERO e premete due volte



GIU' e nove volte SU.

X Buster con Super Nova Armor: allo schermo di selezione del personaggio, selezionate X Buster, poi premete SU, SU e GIU' per nove volte. Se avete inserito il codice correttamente, sentirete un suono di conferma: a quel punto premete CERCHIO. Inizierete con la Super Nova Armor di Megaman X4.

Zero con Black Armor: allo schermo di selezione del personaggio, selezionate Zero, poi premete GIU', GIU' e SU per nove volte. Se avete inserito il codice correttamente, sentirete un suono di conferma: a quel punto premete CERCHIO. La Black armor di Zero ridurrà i danni sensibilmente, rispetto alla sua Red Armour.



Supreme Slash di Zero: premete ripetutamente AVANTI + QUADRATO, il più veloce possibile. Nota: questa è la mossa migliore per finire alcuni dei Boss.

Punti deboli dei nemici:

Grizzly slash...goo shaver
Volt kraken...spike ball
Izzy glow...tri-thunder
Duff mcwhalen...ground fire
The skiver...dark hold
Axle the red...c-shot
Dark dizzy...will laser
Mattrex...wing spiral

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX



Livelli Bonus: giocate il livello del Backyard e raccogliete la chiave posta nei pressi del vecchio furgoncino per



sbloccare il livello bonus Warehouse Rock. Quando andrete al livello bonus Warehouse Rock, recatevi alla half-pipe (la rampa) blu: sopra la half-pipe c'è una seconda chiave, che sbloccherà un nuovo livello.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Per attivare un codice, tenete premuti L1 e R1 e inserite il codice. Se avete fatto tutto bene sentirete un grido.



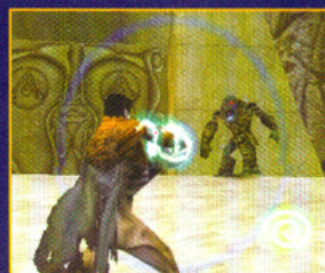
Aerial Reaver: croce, destra, su, (2 volte), triangolo, sinistra, (2 volte), destra, su.

Schiacciare: giù, su, destra, destra, cerchio, su, su, giù.

Colpi di forza telecinetica: giù, su, destra, su, giù, sinistra, cerchio, destra, giù.

Passare attraverso i cancelli: giù, cerchio, cerchio, sinistra, destra, su, triangolo, su.

Kain Reaver: croce, cerchio, destra, triangolo, sinistra, sinistra, destra, su.



Passare attraverso i cancelli: giù, cerchio, cerchio, sinistra, destra, su, triangolo, su.

Scalare le pareti: triangolo, giù, L2, destra, su, giù.

Soul Reaver: giù, triangolo, L2, destra, destra, giù, giù, sinistra, triangolo, giù, destra.

Tutte le abilità: su, su, giù, destra, destra, sinistra, cerchio, destra, sinistra, giù.

Glifo di fuoco: triangolo, destra, giù, cerchio, su.

Glifo di forza: sinistra, destra, cerchio, sinistra, destra, sinistra.

Glifo di passaggio: su, su, giù, destra, destra, sinistra, cerchio, destra, sinistra, giù.

Glifo di pietra: giù, cerchio, su, sinistra, giù, destra, destra.

Glifo del suono: destra, destra, giù,

cerchio, su, su, giù.

Golfo del sole: sinistra, cerchio, sinistra, destra, destra, su, su, sinistra.

Golfo dell'acqua: giù, cerchio, su, giù, destra.

Aumento salute (1 Livello): destra, croce, sinistra, triangolo, su, giù.

Aumenta salute (massimo): destra, cerchio, giù, su, giù, su.

Invincibilità: su, su, su, destra, triangolo, quadrato, destra.

Ricaricare la salute: giù, cerchio, su, sinistra, su, sinistra.

Danneggiare Razel: sinistra, cerchio, su, su, giù.

Aumenta magia(massimo): triangolo, destra, giù, destra, su, triangolo, sinistra.

Ricarica magia: destra, destra, sinistra, triangolo, destra, giù.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS



Inserite i seguenti nomi nella modalità Campionato:

ALL EVENTS Tutte le classi

DIRT TRACKS Tutti i tracciati

GROSSE TESTE Modalità 'testone'

OPPOSITE LOCK Mirror Mode (lo troverete nel menu opzioni)

LIVE ACTION Extra Fox FMV (lo troverete nel menu degli extra)



CHRONO CROSS

Una volta completato il gioco occorre caricare una partita precedentemente salvata. Si otterrà un nuovo menu "New



Game+" che permetterà l'accesso a tutti i vecchi livelli, oggetti e tanto altro ancora.

GT3 A-SPEC (PS2)

Esami patente: nei test con i segni sul tracciato, le linee blu significano accelerare mentre i trattini rossi frenare.

Toyota Sprinter Truendo GT-Apex:

complete la Sunday Cup con medaglie d'oro in tutte le tre corse per sbloccare la Toyota Sprinter Truendo GT-Apex.

Mazda Eunos Roadster: complete la Cupman Cup con medaglie d'oro in tutte le tre corse per sbloccare la Mazda Eunos Roadster.

Mazda Roadster RS: complete la Spider and Roadster Cup con medaglie d'oro in tutte le corse per sbloccare la Mazda Roadster RS.

Nissan Silvia K's 1800cc: vincete la serie Beginner FR Challenge per sbloccare la Nissan Silvia K's 1800cc.



Silver Honda CRX Del Sol SiR: vincete la serie Beginner Race NA Sports per sbloccare la Silver Honda CRX Del Sol SiR.

Sbloccare i percorsi in modalità Arcade: battete ciascun gruppo di percorsi in modalità facile (easy) per sbloccare il successivo.



Gruppo 1

Super Speedway, Midfield Raceway, Smokey Mountain, Swiss Alps, Trial Mountain, Midfield Raceway II

Gruppo 2

Smokey Mountain II, Tokyo R246, Grand Valley Speedway, Laguna Seca Raceway, Rome Circuit, Tahiti Circuit.

Gruppo 3

Swiss Alps II, Trial Mountain II, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5, Seattle Circuit, Test Course.

CRAZY TAXI (PS2)

Crazy Dash: questa manovra vi sparerà in avanti come proiettili: prima di tutto, rilasciate il freno e l'acceleratore, poi mettete la marcia avanti (tasto CERCHIO) e accelerate immediatamente.



Crazy Drift: una tecnica che vi consentirà di eseguire una derapata laterale alla massima velocità: mentre state avanzando, mettete rapidamente la retromarcia (X) e poi nuovamente la marcia avanti (CERCHIO), sterzando contemporaneamente a destra o a sinistra.

Crazy Back Dash: per una retromarcia fulminea, dopo aver eseguito una Crazy Dash, mettete immediatamente in retromarcia.

Crazy Back Drift: è il Crazy Drift fatto in retromarcia: mentre state avanzando, mettete rapidamente in retromarcia, poi di nuovo in avanti e infine tornate in retromarcia, sterzando a destra o a sinistra.



Se siete arrivati alla velocità massima in prossimità della destinazione: vi conviene eseguire una crazy drift e andare addosso all'edificio: la macchina si fermerà di colpo, facendovi guadagnare punti e secondi preziosi.

Potreste essere tentati dai dollari verdi (corse più lunghe) ma, se state giocando con le regole arcade, vi **converrà piuttosto puntare sui dollari gialli e arancioni:** i secondi extra che guadagnerete portando a termine le corse, vi aiuteranno a resistere più a lungo nel gioco.

La seconda mappa (Original Mode) può apparirvi confusa, le prime volte. Fatevi una partita da 10 minuti, esplorando

bene la città senza prendere clienti: imparare tutti gli sbocchi delle varie strade si rivelerà utile per la partita vera e propria.

Ci sono clienti nei posti più impensati: anche sui tetti degli edifici, o in fondo al mare! Questi clienti, presenti soprattutto nell'Original Mode, sono più difficili da prendere, ma garantiscono guadagni migliori.

Non vi lanciate contro i clienti! Se vi dirigete dritti addosso al cliente, questi si tufferà lontano per evitarvi, facendovi perdere secondi preziosi. Cercate di fermarvi a fianco del cliente: guadagnerete molto tempo.

Alcuni clienti vanno semplicemente evitati. Imparare quali sono i clienti che vi costringono a complicati percorsi, vi aiuterà a fare meno strada e più soldi!

Non tutti i tassisti sono uguali: Axel è un tassista completo, con valori medi in tutto; B.D. Joe è quello che raggiunge le velocità più elevate; Gena è quella che accelera più veloce di tutti, ma ha la macchina leggera e viene rallentata dalle collisioni più degli altri; Gus ha una macchina pesante, lenta e difficile da manovrare... ma, una volta in velocità, risente molto meno degli urti con le altre vetture!



La bicicletta: allo schermo di selezione del personaggio, premete insieme L1 + R1. Rilasciate il tasto L1, e poi R1. Adesso premete ancora insieme L1 + R1, e rilasciateli contemporaneamente. Infine, premete X. Se avrete eseguito il codice in maniera corretta, udrete un suono di campanellino e, nel gioco, il personaggio monterà una scattante bicicletta! In alternativa, potete provare con il seguente codice: selezionate un personaggio e premete per tre volte L1 + R1. Poi, tenendo premuti L1 + R1, premete SU e selezionate il personaggio.

Sempre la bicicletta... la bicicletta si può sbloccare anche senza cheat: basta superare tutti i 16 livelli del Crazy Box. La bici si può usare nelle modalità Crazy Box, Arcade e Original.



Expert Mode: al menu principale, tenendo premuti L1 + R1, premete Start. Continuate a tenere premuti i bottoni finché non compare la schermata di selezione del personaggio, poi premete X per selezionare modalità di gioco e variazioni. La frase "Expert Mode" apparirà nell'angolo in basso a sinistra, rivelando il corretto inserimento del codice. In questa modalità non appariranno né la destinazione né le frecce d'indicazione.

Disabilita le frecce d'indicazione: tenete premuti R1 + Start dopo aver scelto il limite di tempo, e prima che compaia la schermata di selezione del personaggio. La frase "No Arrows" apparirà nell'angolo in basso a sinistra, rivelando il corretto inserimento del codice.

Disabilita destinazione: tenete premuti L1 + Start dopo aver scelto il limite di tempo, e prima che compaia la schermata di selezione del personaggio. La frase "No Destination Markers" apparirà nell'angolo in basso a sinistra, rivelando il corretto inserimento del codice.



Modifica posizioni: premete R1 alla schermata di selezione del personaggio, poi rilasciatelo. Poi, tenete premuto R1 e premete X. La frase "Another Day" apparirà nell'angolo in basso a sinistra, rivelando il corretto inserimento del codice. Questa modalità modifica diverse posizioni del gioco.

Schermo alternativo: iniziate il gioco in modalità Arcade o Original. Tenete premuti L1 + R1 e premete CERCHIO sul pad per passare dalla visuale in prima persona a quella posteriore. Tenete premuti L1 + R1 e premete QUADRATO sul pad per vedere l'indicatore di velocità. Tenete premuti L1 + R1 e premete TRIANGOLO sul pad per passare a una visuale panoramica. Tenete premuti L1 + R1 e premete X sul pad per tornare alla configurazione originale dello schermo.

ATV OFFROAD (PS2)

Sbloccare 1000cc Quad: per sbloccare questo potente mezzo dovrete completare il gioco nella modalità pro-carriera.

Sbloccare Yamaha Rapter: per ottenere questo Quad dovrete completare il gioco nella modalità pro-carriera, per due volte e utilizzando il Quad 1000cc.



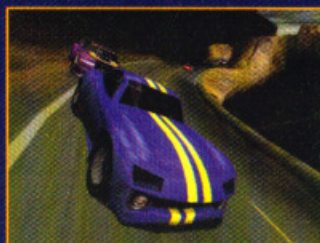
Sbloccare Honda CR500: per sbloccare questo potente mezzo dovrete completare il gioco nella modalità pro-carriera, per quattro volte e utilizzando il Ravage Eagle.



Sbloccare modalità 'esperto': Scegliete la modalità pro-carriera e poi digitate il nome ALLOUTAI. A questo punto potrete gareggiare con un livello di difficoltà ancora più elevato.

RUMBLE RACING (PS2)

Attenzione: i codici che seguono sono validi quando è attivato lo schermo load/save del menu opzioni. Nota: se un codice non funziona, sostituite il numero "1" con la lettera "I" e "8" con la lettera "B" (o viceversa).



Auto Sporticus: inserite la password "OPSRTISUC" per sbloccare l'auto Sporticus.

Auto Interceptor: inserite la password "CDAAPTNI1A" per sbloccare l'auto Interceptor.

Auto Redneck Rocket: inserite la password "KCEROC TEC" per sbloccare l'auto Redneck Rocket.

Auto Road Trip: inserite la password "ABOGOBGA" per sbloccare l'auto Road Trip.

Auto Stinger: inserite la password "AMHBRAAMH" per sbloccare l'auto Stinger.

Auto Thor: inserite la password "THTORHROT" per sbloccare l'auto Thor.

Auto Vortex: inserite la password "IAREXTIAR" per sbloccare l'auto Vortex.

Auto XSS Tomcat: inserite la password "NALDSHSD" per sbloccare l'auto XSS Tomcat.

Auto Van Itty: inserite la password "VTYANIYTT" per sbloccare l'auto Van Itty.

Auto Buckshot: inserite la password "UBTCKSTOH" per sbloccare l'auto Buckshot.

Auto Gamecus: inserite la password "BSUIGASUM" per sbloccare l'auto Gamecus.

Auto Revolution: inserite la password "PTOATRTOT1" per sbloccare l'auto Revolution.

Auto High Roller: inserite la password "HGIROLREL" per sbloccare l'auto High Roller.

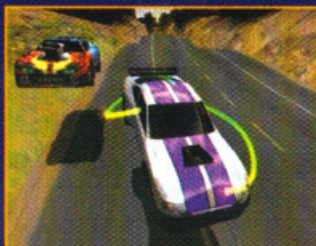


Pro Cup 2, circuito Falls Down e auto Cataclysm: inserite la password "P1PROC1PU" per sbloccare la Pro Cup 2, il circuito Falls Down e l'auto Cataclysm.

Pro Cup 3, circuito The Gauntlet e auto EsCargot: inserite la password "Q2PROC2YT" per sbloccare la Pro Cup 3, il circuito The Gauntlet e l'auto EsCargot.

Serie Elite Cup, circuito Surf and Turf, auto Elite Class e auto Road Kill: inserite la password "AEPROPUC" per sbloccare la serie Elite Cup, il circuito Surf and Turf, le auto Elite Class e l'auto Road Kill.

Elite Cup 2, circuito Coal Cuts e auto Jolly Roger: inserite la password "ILETEC1MB" per sbloccare l'Elite Cup 2, il circuito Coal Cuts e l'auto Jolly Roger.



Elite Cup 3, circuito Wild Kingdom track e auto Malice: inserite la password "ILTEC2VB" per sbloccare l'Elite Cup 3, il circuito Wild Kingdom e l'auto Malice.

Elite Cup 4, circuito Over Easy track e auto Direwolf: inserite la password "ILQTEC3PU" per sbloccare l'Elite Cup 4, il circuito Over Easy track e l'auto Direwolf.

EA Elite Cup, circuito Outer Limits e auto Blue Devil: inserite la password "LEAITEPUC" per sbloccare l'Elite Cup, il circuito Limits track e l'auto Blue Devil.



Video Grand Champion ed EA Stunt Cup: inserite la password

"YEAMFLOWW" per sbloccare il video Grand Champion e la EA Stunt Cup.

Circuito Circus Minimus: inserite la password "ZEAGTLUKE" per sbloccare il circuito Circus Minimus.

Password per modalità Championship: inserite una delle password seguenti per iniziare il gioco in modalità championship con alcune auto sbloccate:

KOZIEC1PU

KZOIEC2P1

OORKIEPUC

RED FACTION (PS2)

Salute perfetta: in gioco, premete SELECT, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, GIU', GIU', CERCHIO, CERCHIO



Tutte le armi: in gioco, premete SELECT, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, SU, QUADRATO, QUADRATO

ORPHEN: SCION OF SORCERY (PS2)

Ricominciare la battaglia: mettere in pausa il gioco quando vedete che la sconfitta è prossima. Selezionate "Equip" e fate ripartire il gioco dall'inizio della battaglia con tutta l'energia al massimo.



STAR WARS: STARFIGHTER (PS2)

Nave segreta per missioni bonus: scrivete il codice "BLUENSF".



Missioni bonus multi-player: scrivete il codice "ANDREW". In alternativa, completate le 14 missioni normali con una medaglia d'oro per sbloccare le missioni Canyon Race e Capture The Flag. In Canyon Race dovete correre contro un altro giocatore nel canyon di Naboo, usando lo schermo diviso in due. In Capture The Flag combattete contro un altro giocatore nei cieli di Naboo.



Missione bonus Charm's Way: completate le missioni The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance e The Final Assault con una medaglia di bronzo per sbloccare la missione bonus Charm's Way. In Charm's Way dovete difendere una flotta di fregate in fuga da ondate di Droid Fighter della Federazione del Commercio. La fregata principale è capitanata da Reeve Dalloes, il padre di Rhys. Voi vestirete i panni di Rhys in uno Starfighter Naboo N-1.



Missione bonus Canyon Sprint: completate le missioni Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu e The Final Assault con una medaglia d'argento per sbloccare la missione bonus Canyon Sprint. In Canyon Sprint giocate nei panni di Rhys



in uno Starfighter N-1, in una corsa nel canyon di Naboo. Dovete correre contro gli altri personaggi principali del gioco: Vana, Nym, Essara e Reti. Secondo chi battete otterrete una medaglia diversa. Se battete Essara e arrivate primi, riceverete una medaglia d'oro.



Missione bonus Outpost Attack: completate tutte le 14 missioni normali con una medaglia di bronzo per sbloccare la missione bonus Outpost Attack. In Outpost Attack dovete difendere un avamposto da un attacco di droidi. Si tratta di una missione a tempo, in cui perdetevi punti per ogni edificio distrutto e ne guadagnate per ogni droidi abbattuto. La medaglia guadagnata dipende dal punteggio finale.

Missione bonus Space Sweep: completate tutte le 14 missioni normali con una medaglia d'argento per sbloccare la missione bonus Space Sweep. In Space Sweep vi trovate nel mezzo di un campo di asteroidi in cui otterrete punti distruggendo rocce, miniere e oggetti volanti vari.

THEME PARK ROLLER COASTER (PS2)

Per avere tutti gli oggetti: mentre siete nel parco, premete X 8 volte: SU, GIU', SU, GIU', SINISTRA, SU, GIU', SU.



Per fare acquisti gratis: mentre siete nel parco, premete X 8 volte: SINISTRA, GIU', X, CERCHIO.

Per avere biglietti d'oro: mentre siete nel parco, premete X 4 volte: SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, CERCHIO, DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, CERCHIO.



TOKYO EXTREME RACER ZERO (PS2)

Sequenza di caricamento alternativa: premete R1 mentre selezionate il tipo di Cambio. Tenete R1 premuto fino alla schermata di caricamento per vedere un uomo sul tettuccio della macchina, con visuale in prima persona...



Skyline car: battete lo Speed King per ottenere 3 milioni di dollari e sbloccare l'auto Skyline, che sarà disponibile all'acquisto.



2XTREME

Terza rampa: Quadrato, X, Cerchio, Triangolo. Quindi, finite la gara

Mosse estreme: Quadrato, Triangolo - 50 Points

Quadrato, Cerchio, X - 100 Points

Quadrato, Cerchio, Triangolo - 100 Points



Quadrato, X, Triangolo, Cerchio - 200 Points

Mosse speciali:

Equipaggiamento: Skateboard
Combinazione: Triangolo, X, Quadrato, Cerchio

Equipaggiamento: Snowboard
Combinazione: Triangolo, Quadrato, X, Cerchio

Equipaggiamento: Mountain Bike
Combinazione: X, Quadrato, Triangolo, Cerchio + X, Cerchio, Quadrato, Triangolo

Equipaggiamento: Rollerblade
Combinazione: Cerchio, Quadrato, X, Triangolo



Energia illimitata: tenete premuto L1, L2, R1, R2 per mantenere intatta la barra (per usare il trucco, dovete prima avere tutta l'energia).

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Digitate i codici seguenti nello schermo delle password:

Codice	Effetto
BCKDR	Seleziona livello
NSYGRRL	Ottenete la gang di Cassandra
SRTHMB	Tutte le armi
THRTN	Tutti i carri armati
BLTFD	Tutte le munizioni
SMSLNGG	Ottenete la gang di Brandon
DPPCKTS	Ottenete più soldi

Alla schermata principale, inserite i seguenti codici per ottenere i relativi trucchi (se inserite il codice correttamente sentirete il rombo di un motore). Non si può usare più di un trucco per volta, e bisogna re-inserire i trucchi a ogni gara.



Ruote Giganti: premete Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, R1, R1, L2, L2.

Dude Sounds: premete R2, R1, L2, R2, Quadrato, Triangolo, L1, R1.

Turbo Infinito: premete R2, L1, Quadrato, Triangolo, R1, L2, L1, R2.

Togliere le texture dalle macchine: premete L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Macchinine: premete Square, R2, L2, Triangolo, Triangolo, L2, R2, Quadrato.

WANTED

Il genere dei platform ha contribuito grandemente a diffondere una 'cultura videoludica': sia perché con questo genere era semplice creare personaggi nuovi e accattivanti frutto della fantasia degli sviluppatori, sia per la dinamica semplice e immediata che, unita a un impatto grafico colorato e disimpegnato, inevitabilmente 'acchiappava'. Ecco quindi i vari Mario, Sonic e, sulla nostra PSX, i grandi Crash Bandicoot, Spyro, Croc e il Gecko. Che la festa multicolore cominci!

PLATFORM

A

A BUG'S LIFE

(Disney Interactive)

MC

Ecco un bellissimo platform interamente tridimensionale, ispirato a un lungometraggio a cartoni animati che due stagioni cinematografiche addietro ebbe un rivoluzionario successo!



A Bug's Life si apre con una sequenza animata tratta direttamente da questo film di animazione; ma la grafica che segue regge il confronto con la pellicola, grazie a una risoluzione assurda e texture dettagliatissime (a scapito, va detto, del numero di oggetti su schermo e di poligoni in generale).



La giocabilità è molto buona grazie al sistema di controllo efficace e a un intelligente utilizzo delle telecamere; alla lunga risulta un po' troppo lineare, semplice e ripetitiva, e infatti questo finisce per mimare l'interesse sulla lunga distanza e quindi la longevità generale.



Si tratta dunque di un buon titolo, dotato di alcune caratteristiche eccezionali ma anche di alcuni difetti non

esattamente marginali.
N. giocatori: 1

80

ADVENTURES OF LOMAX

(Psygnosis)

MC



Abbiamo finalmente un gioco incentrato su un lemming un po' più intelligente della media e meno votato alle azioni suicide proprie dei fratelli, conosciuti in geniali giochi d'altro genere (strategico, per la cronaca).



Lomax, questo il nome del lemming, è sotto il nostro diretto controllo e crescerà mano a mano che, con l'esperienza, supereremo i livelli; così facendo potremo utilizzare incantesimi e oggetti molto potenti, utili per un più agevole completamento dei vari livelli. Si tratta di un platform di respiro molto ampio, dotato di una grafica bidimensionale onesta ma nulla più e di numerose e simpatiche animazioni. Ottima la manovrabilità e la risposta ai comandi, infine.



Nonostante l'età, rimane un gioco da provare, che può più volte sorprendere con trovate intriganti e con la indiscutibile simpatia del

lemming sotto controllo.
N. giocatori: 1

75

ALADDIN

(Sony)

MC, DS

Un platform onesto, che si ricollega a un cartoon Disney di tanti anni fa che però è tornato più volte sotto forma di singoli episodi su Disney Channel.

Il gioco riprende un vecchio titolo (per Super Nintendo!) che fece della grafica e della giocabilità i suoi punti di forza. La new version rimane un platform, che i 32 bit della PSOne hanno reso interamente tridimensionale, nella meccanica e nella grafica (ovviamente, aggiungo io...). I livelli sono abbastanza grandi e complessi. Al contrario, il gameplay è semplice e immediato. Il sistema di controllo è ottimo (soprattutto grazie al Dual Shock) e il gioco risulta divertente. Ottima è poi l'ambientazione, che riprende uno stile cartoon molto bello e colorato. Un gioco onesto, adatto soprattutto a chi ha amato (e ama) il personaggio Disney.
N. giocatori: 1

75

APE ESCAPE

(Sony)

MC, DS



In questo bellissimo titolo si viaggia nel tempo alla ricerca di scimmie e l'escape del titolo si riferisce proprio a una fuga di scimmie. Si tratta di un platform 3D

la cui caratteristica più innovativa è data dall'utilizzo intenso del Dual Shock, strumento che, per la prima volta in un videogame PSX, è d'uso indispensabile e obbligatorio.



La grafica è molto bella e dettagliata, ma purtroppo la qualità delle ambientazioni è altalenante: spesso, infatti, le aree di gioco sono un po' anguste.



Comunque si tratta di un ottimo gioco, consigliato a tutti gli amanti del genere, che troveranno un titolo spassoso, immediato e facile da giocare.
N. giocatori: 1

90

ASTERIX

(Infogrames)

MC



Uno stravagante mix tra un gioco strategico e un platform.



La semplificazione della parte strategica (che ricorda leggermente il Risiko!) e la sua stretta dipendenza dalla fase

piattaformica che richiede una certa abilità manuale mi ha spinto a inserire Asterix in questo Wanted piuttosto che in quello dedicato agli strategy games. L'efficace ambientazione, la 'doppia anima' e la grafica colorata, però, non sollevano il CD dalla mediocrità. Il gioco è infatti molto monotono e poco interessante, con ritmi e tempi molto errati, oltre che con un livello di difficoltà settato in modo molto strano e diseguale.



N. giocatori: 1

75

B

BLASTO

(Sony)

MC, DS

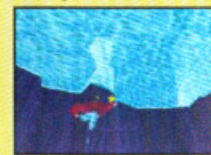


Sony prova a creare un personaggio-testimonial, ma l'operazione naufraga contro lo scoglio della giocabilità. In questo prodotto, il muscoloso e ipervitaminizzato Blasto deve affrontare tanti tipi di nemici in otto scenari che parodiano le pellicole di fantascienza di serie... uhm... di serie C2.



L'ironia è probabilmente la dote migliore di

questo platform, e parte con una storia (volutamente?) bislacca: il prode Blasto deve sventare i piani del malvagio dottor Bosc...



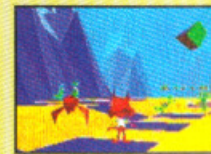
Ma il titolo in questione soffre prima di tutto di un aspetto povero assai, ma anche di un gameplay zoppicante, indeciso, traballante. Peccato!
N. giocatori: 1

57

BUBSY 3D

(Telstar)

NC



Si tratta di un gioco piattaforma sviluppato dalla scandinava Eidetec, che ruota attorno a un personaggio teoricamente accattivante e simpatico, in realtà antipatico e smorfioso, già conosciuto su altre piattaforme. Bubsy esplora vaste aree tridimensionali realizzate con un tocco che ricorda particolarmente i cartoni animati: colori brillanti e una certa vivacità generale.



Si corre, si salta e ci si butta in acqua per nuotare in apnea. La grafica, distribuita su 15 livelli molto grossi, è colorata ma povera di

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità

MC = Memory Card

LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogConAJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

dettagli. La giocabilità è solo discreta, per colpa soprattutto di un sistema di controllo impreciso e di un gameplay zoppicante, soprattutto per quanto riguarda il livello di difficoltà.



N. giocatori: 1

58**BUGS BUNNY LOST IN TIME**

(Infogrames)

MC, DS

Il simpatico coniglio è protagonista di questo accattivante platform sviluppato dai Behaviour Software.



Fa dell'immediatezza la sua arma migliore: grazie al bel look e alla carica di simpatia degli elementi di gioco, infatti, si è presi subito nell'azione. Si tratta di un platform tridimensionale che vede il nostro simpatico coniglio intento ad attraversare ben cinque epoche storiche. La giocabilità è eccellente, a parte qualche rara imprecisione nel sistema di controllo, soprattutto per colpa dei movimenti della telecamera, di quando in quando perfettibili. Purtroppo, alla lunga, tutto il prodotto risulta un po' troppo facile.

N. giocatori: 1

69**BUGS BUNNY & TAZ "TIME BUSTERS"**

(Infogrames)

MC, DS

Il simpatico coniglio è protagonista di questo secondo platform. La simpatia del personaggio, unita a quella dello scemo Taz, ha generato sempre grandi simpatie

al di fuori del mondo videoludico, e questa trasposizione rispecchia in pieno lo stile e la simpatia del duo. I programmatori sono infatti riusciti a inserire nel gioco una serie di situazioni e di gag molto cartoon, e divertentissime. Di questo si avvantaggia grandemente il gioco! Poi, la grafica colorata e riuscita riesce a rendere giustizia alla serie animata, grazie a un uso sapiente dei colori e a uno studio delle animazioni sempre ben riuscito. Purtroppo il livello di difficoltà è un po' cresciuto rispetto al passato (anche per colpa di un sistema di controllo non impeccabile) e questo porta il gioco un po' fuori target. Ma si tratta comunque di un prodotto eccellente, consigliato agli amanti del platform, del cartoon e dei giochi divertenti.

N. giocatori: 1

84**LA CARICA DEI 102**

(Eidos)

MC, DS



Il solito platform; in questo periodo pre-post natale 2000 ne sono usciti una marea. Tutti richiamano un cartone animato (o un film, come in questo caso - un film che si ispira a un cartoon, però, quindi è più o meno la stessa cosa). A svilupparlo è la Crystal Dynamics, che ha messo l'esperienza di Gex al servizio di Eidos.



Il risultato è più che buono: la grafica è bella (e le animazioni dei cuccioli lo sono ancor di più) e il gioco è molto buono. La grafica è colorata e varia, i livelli sono tutti diversi fra loro; ma il numero di poligoni non è così elevato, e soprattutto il gioco lippa troppo spesso. Purtroppo l'assoluta mancanza di originalità e qualche pecca grafica lo relegano un po' in secondo piano.

N. giocatori: 1

80**CASPER 2**

(Harvey Entertainment Company)

MC, DS



'Lenzuolino' è protagonista di questo platform, che si caratterizza per il target. Io non credo, infatti, che il gioco possa piacere a nessuno che abbia un'età superiore a dieci anni, dodici nei casi più gravi.



Il gameplay è troppo semplice (nonostante le sottoprove) e il livello di difficoltà è persino banale. La grafica, invece, è curatissima e molto dettagliata; in primis, Casper gode di ottimi effetti di trasparenza. Ma il prodotto rimane davvero consigliato solo a chi ha pochi anni, per la dinamica e il livello di difficoltà. Chi non ama il personaggio, poi, non troverà davvero alcuna attrattiva in questo prodotto, eccessivamente agganciato (anche come logica) al cartone animato.

N. giocatori: 1

85**CHESSY**

(Ocean)

NC

Il titolo del gioco richiama la presenza di un fantasma a molti noto... e non è una cosa bella... La grafica è abbastanza colorata e originale, e la giocabilità si attesta su livelli di sufficienza; tuttavia, il gameplay è totalmente sballato ed il livello di difficoltà è stato settato da uno scienziato pazzo! Un sacco di enigmi per un personaggio che non è il massimo dell'appeal per il giocatore del duemila. Adatto solo come regalo per il fratellino subnormale, che ama i personaggi stupidi come lui.

N. giocatori: 1

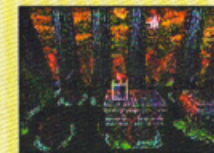
47**CRASH BANDICOOT**

(Sony)

MC



Con questo primo gioco viene inaugurata una delle serie di maggior successo della storia della PlayStation. Per la prima volta in giochi di questo genere l'effetto 3D diventa solido e tangibile come una roccia; peccato che lo schermo ci permetta ancora solo lo spostamento in due direzioni.



Nonostante questa piccola limitazione, il gioco è assolutamente splendido: all'epoca il miglior platform in assoluto.



Con tre isole composte da un totale di ben trentacinque livelli, il

divertimento è ancora oggi (a quasi quattro anni di distanza dalla prima uscita!!!) assicurato, grazie soprattutto a una giocabilità semplice, azzeccata e ben calibrata.



Ottimo sistema di controllo (l'immediatezza alla risposta e la precisione sono assolute), grafica dettagliatissima, grande cura: eccellente, sicuramente da avere anche se si possiedono gli episodi successivi!

N. giocatori: 1

92**CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK**

(Sony)

MC, DS

Il secondo episodio vanta una grafica ulteriormente rinnovata a livello tecnico, ma completamente riveduta dal punto di vista delle locazioni. Non manca un upgrade delle capacità del peramele protagonista: ci sono molti nuovi, bizzarri e frenetici movimenti.



Crash ora salta, nuota, si tuffa sott'acqua, pattina sul ghiaccio, si arrampica come Cheetah, striscia, corre (ma non come Carl Lewis...), scivola e addirittura vola nello spazio con un efficace jet-pac!



Ogni personaggio del gioco e tutti gli ambienti godono di una grafica tridimensionale eccellente,

texturemappata con cura ed efficacia. I nuovi ambienti tredici donano una notevole libertà di movimento. Un capolavoro, grazie al gameplay vincente e alla giocabilità perfetta, alla varietà grafica e al sistema di controllo, alla simpatia del personaggio e alla ricchezza delle situazioni di gioco.

N. giocatori: 1

93**CRASH BANDICOOT 3: WARPED**

(Sony)

MC, DS

Uno dei migliori giochi mai prodotti per la nostra PlayStation. Nel terzo episodio della serie, il nostro simpatico peramele si cimenta in un platform 3D dalla grafica affascinante, coloratissima e ricca di dettagli. Il motore tridimensionale è decisamente all'avanguardia, con alcune scelte tecnico-creative (quali la split reflection) che lo pongono ai massimi livelli della sua categoria. Straordinari, poi, i cinque mezzi di cui Crash (e la sorella Coco) si può impossessare, oltre all'inversosimile ma spassosissimo bazooka spara-mele. A una estrema varietà di livelli e di situazioni si affianca una giocabilità sempre perfettamente calibrata. Il sistema di controllo rimane ottimo e il feeling nelle nuove sezioni di guida (anche acquatica, a bordo di potenti jet-sky) e di volo è praticamente lo stesso delle sezioni piattaforma che già conosciamo bene. Purtroppo il livello di difficoltà generale è un po' basso e il gioco finisce abbastanza presto; fortunatamente, giocandolo 'sul serio' e quindi cercando di sbloccare tutti i segreti (raccolgendo quindi tutti i bonus e terminando le prove con precisione e tempismo) la difficoltà aumenta e la longevità invece pure. Si tratta di

un gioco eccezionale, consigliatissimo a tutte le tipologie di utenti PSX. N. giocatori: 1

94

CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS

(Electronic Arts)
MC, DS



La britannica Argonaut Software ha sviluppato questo gioco interessante utilizzando un motore grafico completamente tridimensionale, dotato di texture varie e colorate. Più simile per struttura di gioco a Super Mario 64 che a Crash Bandicoot, il gioco possiede ben quaranta livelli (più altri cinque nascosti) da esplorare sfruttando la più completa libertà di movimento, attraverso i quali il nostro piccolo eroe, un coccodrillo con tanto di zainetto sulle spalle, si troverà a dover escogitare davvero di tutto per poter procedere, sfruttando le molte abilità di cui gli sviluppatori lo hanno dotato.



Nonostante il gran numero di livelli, il gioco non è particolarmente difficile (né vario, se per questo), risultando così particolarmente consigliabile ai giocatori alle prime armi.



Da comprare, soprattutto ora che è disponibile in versione economica. N. giocatori: 1

84

CROC 2

(Fox Interactive)

MC, DS
Il coccodrillo protagonista del primo platform tridimensionale per PlayStation è un gioco sostanzialmente buono.



Uscito in un periodo abbastanza povero di grandi titoli, ha conosciuto un discreto successo presso il pubblico dei più giovani, attirati dalla grafica e dai protagonisti simpatici e sorridenti.



La giocabilità è buona, rovinata però da un impreciso movimento delle telecamere. Buono il gameplay, più complesso - ma non ostico, perché intuitivo al massimo, per fortuna...! - rispetto agli altri platform 'duri e puri'. Grande è la varietà di ambientazioni, ciò che colma la monotonia del primo episodio; infine, grande è la longevità per via della complessità dei livelli (non del loro numero, però!).



N. giocatori: 1

85

D

DREAMS
(Cryo Interactive)
MC, DS
NON ACCETTATE COPIE DI DREAMS DAGLI SCONOSCIUTI!!! Si tratta infatti di uno dei giochi più brutti che nella mia non più modesta carriera di censore mi son trovato a provare: i difetti sono tantissimi, a partire

da una assurda difficoltà nella calibrazione dei salti, di personaggi assolutamente ridicoli e affatto interessanti, passando per un gameplay semplice financo stupido, arrivando a una grafica praticamente monocromatica, priva di poligoni eppure afflitta da bad clipping... Le azioni previste dal gameplay sono ridicole, i paesaggi desolati sono... desolanti. L'azione è inspiegabile e - peggio - incomprensibile. Altro che Dreams, il gioco si doveva chiamare Nightmare... Se vedete una copia di Dreams che vi inseguono, mi raccomando: SCAPPATE! N. giocatori: possibilmente nessuno...

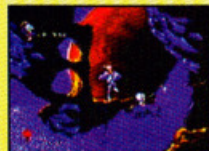
01

E

EARTHWORM JIM

(Interplay)
MC

Eccellente combinazione tra il platform classico con visuale 2D di profilo e lo sparattutto.

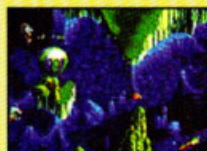


L'eroe, un verme ipervitaminizzato (direi che non passerebbe MAI un esame dell'antidoping...) salta e spara con grande classe e ironia.



Riderete di gran gusto, giocando con questo titolo che mette a disposizione armi ridicole e immerge l'utente in situazioni grottesche: EJ ha uno spessore inusuale; la grafica, pur bidimensionale, è carina e colorata. I livelli sono dieci, tutti abbastanza lunghi, più un mondo bonus davvero demenziale. Titolo ricco di ironia e simpatia, che

rimane ancora un'ottima scelta nonostante i suoi annetti!



N. giocatori: 1

72

F

LE FOLLIE DELL'IMPERATORE

(Disney Interactive)

MC, DS
La Disney fa tutto in casa: il cartone animato e il gioco a esso collegato.

Si tratta di un platform (altrimenti non stava in queste pagine...) che richiama in modo evidentissimo il cartone del Natale. Siamo il lama Kuzco, ex imperatore trasformato in animale per colpa dei suoi eccessi. Il gioco è un platform 3D dalla impostazione classica e semplice. Come di consueto in questo tipo di giochi, la grafica è molto colorata e il look riprende quello della pellicola cinematografica. In primis, la caratterizzazione del lama è eccellente. Poi, i colori sono stupefacenti e tutto è curatissimo. Il livello di difficoltà è medio-basso. L'unico difetto del gioco, oltre alla assoluta mancanza di originalità, è il sistema di telecamere che, sempre problematico nei platform 3D, qui è ancor peggio... N. giocatori: 1

78

G

GEX 3D

(Crystal Dynamics)

MC
Dopo la rana di Frogger arriva Gex il gecko...! Si tratta di una conversione tratta da un titolo di discreto successo per una console di notevole

(meritato) insuccesso, il 3DO. Comandando una lucertolozza per i quattro differenti mondi, dovremo consentirle di uscire indenne dall'avventura.



Alcuni cali di tensione ludica durante il gioco e numerose schermate desolatamente vuote ne fanno un titolo di transizione, che risulta non essenziale ma che ha comunque tratto beneficio dalla velocità della sua uscita: quando venne pubblicato era unico nel suo genere...



N. giocatori: 1

60

GEX: RETURN OF THE GECKO

(Crystal Dynamics)

MC, DS
Con questo secondo episodio la serie di Gex prende decisamente quota, balzando di prepotenza in un solido e plausibile mondo 3D ricco di accenti spassosi.



Il poter correre senza sosta e in ogni direzione (a destra, a sinistra, de su e de ggii...) fa sì che grande sia la sensazione di libertà, merito anche degli ampi spazi che aspettano solo di essere esplorati.



Molti i livelli segreti da scoprire lungo la strada, raccogliendo bonus e risolvendo enigmi vari. Molto azzeccata la

trovata di far cambiare a Gex il costume a seconda del livello che si sta esplorando: da playboy del sabato sera a teppistello di strada, da antico romano a Indiana Gex... e per finire, da Gex Bond a Gex Lee (con tanto di kimono, cintura nera e Win Chan). Esilarante e coinvolgente, sarà un'ottima scelta per tutti quei giocatori che amano sorridere impugnando il joystick. Per chi bada alla sostanza, invece, parliamo di un gameplay molto vario: a seconda dei livelli, si esplora, si salta, si corre - anche contro il tempo -, si combatte. Ottimo, davvero: vario, bello e lungo. N. giocatori: 1

91

GEX: DEEP COVER GECKO

(Eidos)
MC, DS



Questo prodotto mantiene inalterate le caratteristiche vincenti del primo episodio. Questa seconda puntata delle avventure dell'ormai celeberrimo Gex ha portato la notorietà del nostro ben oltre lo stretto ambito ludico.



La grafica si mantiene a livelli altissimi, la simpatia del personaggio è confermata, la varietà degli ambienti (che tanto piacciono) viene riproposta se non addirittura ampliata, il gameplay si mantiene notevole. Probabilmente la somiglianza tanto marcata col primo episodio è il maggior difetto del titolo, che per il resto si attesta su livelli molto alti. N. giocatori: 1

88

THE GRINCH

(Universal)

MC, DS

Si tratta del gioco ufficiale del film. Spesso, sviluppatori che godono della licenza ufficiale di un film si lasciano un po' andare... e sperano che un prodotto scasso possa comunque vendere, trainato dal film.

Questo dev'essere uno dei casi. Il gioco di The Grinch vi vede interpretare lo scorbutico essere che vuole sabotare il Natale degli abitanti della ridente cittadina di Whoville. Dobbiamo guidarlo nel bieco intento: se non ci riusciamo, comunque, non dispiacerà a nessuno... Il platform 3D è banale e poco curato, approssimativo nella caratterizzazione del personaggio principale in primis, e poi nel resto. Il sistema di controllo è bieco, il divertimento che discende dalla esperienza giocata, insomma, è scarso.

N. giocatori: 1

gioco Hercules dovrà superare dodici diverse prove per dimostrare il suo valore e poter riabbracciare suo padre. La grafica di gioco è bidimensionale, ma ha davvero una gran classe. Infatti la Disney ha curato l'estetica sia in termini di dettaglio che di colori che di animazioni.



La giocabilità è ottima, come si addice a ogni rispettabile platform bidimensionale. Il livello di difficoltà è abbastanza basso, e anche i vari sotto-giochi, pur arricchendo la varietà del gameplay, non costituiscono una grossa sfida. Divertente, completamente in italiano, curato, economico grazie alla versione Platinum...

N. giocatori: 1

HUGO

(Powerline)

MC

A metà tra il platform 2D e il 3D, il gioco non offre nulla che si discosti dalla mediocrità.



Nonostante tutto, la grafica è abbastanza simpatica e in stile cartoon, ma il gioco è sin troppo semplice, estremamente ripetitivo e adatto solamente a un pubblico di giovanissimi.

N. giocatori: 1

HERCULES

(Disney Interactive)

MC



Buon titolo, nato sulla scia del successo riscosso dall'omonimo lungometraggio cartoon della Disney. Hercules, pur essendo il figlio di Zeus, è stato bandito dall'Olimpo e condannato a vivere sulla terra come un povero mortale...



Io, in quanto 'povero mortale' e 'condannato a vivere sulla Terra' mi sentirei offeso, ma insomma... In questo

IZNOGROD

(Microids)

NC

Basato su di una serie di fumetti molto popolare in Francia (ciò che equivale a dire che fa abbastanza schifo, visti i

gusti degli amici d'oltralpe in fatto di fumetti e cartoon...) questo gioco a piattaforme bidimensionale nella meccanica e nella grafica, pur essendo abbastanza moderno dal punto di vista tecnico per via di colori squallanti e mondi vari, mostra tutti i suoi limiti per quanto riguarda la giocabilità e il coinvolgimento. Consigliabile solo ai francesi...



Per gli altri è solo un pensiero da dimenticare!



N. giocatori: 1

JERSEY DEVIL

(Sony)

MC, DS

Classico platform, in cui bisogna saltare, correre, raccogliere oggetti e uccidere i nemici secondo i più classici canoni del genere.



La grafica è buona, in particolare risultano molto azzeccati i colori che fanno molto 'cartoon'.



La struttura dei livelli ben congegnata cela efficacemente oggetti bonus e stanze segrete. L'aspetto più debole di questa realizzazione consiste nella sua

eccessiva difficoltà: i salti sono spesso al limite dell'impossibile e il sistema di salvataggio obbliga l'utente a 'bersi' livelli su livelli prima di poter mantenere la posizione.



Solo i più esperti e perseveranti sono in grado di proseguire nel gioco. L'utenza irascibile è bene che si tenga lontana...

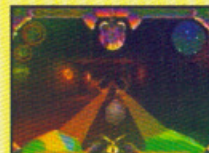
N. giocatori: 1

JUMPING FLASH!

(Sony)

MC

Un originale platform con visuale in prima persona, dotato di una discreta varietà in termini di locazioni, distribuite lungo sei livelli dotati di enormi boss finali molto difficili da uccidere.



Peccato solo che il gioco risulti decisamente corto, e che si finisca in fretta di esplorare le varie locazioni di ogni livello.



L'approccio tridimensionale di questo gioco è comunque vertiginoso, tale da poter addirittura far venire il mal di mare a chi non è avvezzo al mondo dei videogiochi tridimensionali.

N. giocatori: 1

JUMPING FLASH 2

(Sony)

MC

Il seguito di uno dei platform tridimensionali più originali mai apparsi su PlayStation recupera

alcuni degli errori commessi con la prima uscita: il livello di difficoltà è un po' più elevato, la grafica è più ricca (e contemporaneamente il pop-up è ridotto sensibilmente) e i mondi, più vari e interessanti, sono in numero maggiore.



La grafica, ormai un po' datata (colorata sì ma ben poco risoluta) cela un platform in prima persona decisamente coinvolgente, consigliato un po' a tutti.



E almeno dategli un occhiatina!

N. giocatori: 1

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

(Electronic Arts)

MC



Davvero un'occasione mancata, questo titolo, che si basa su uno dei maggiori successi di Steven Spielberg.



La grafica e il sonoro sono più che buoni, anche se la scarsa giocabilità non permette di valutare positivamente il gioco. Venti-quattro i

livelli a disposizione, con un personaggio differente in ognuna delle cinque fasi del gioco.



N. giocatori: 1

KLONOA

(Konami)

MC



Guidate un gatto panzuto che usa le sue orecchie come fossero delle ali, alla ricerca di una località chiamata Phantomile, una leggendaria e mistica terra dei sogni in cui si potranno incontrare ogni sorta di creature soprannaturali. Klonoa potrà poi contare sull'aiuto di un suo fedele amico, Huppo, che possiede le armi con le quali poter combattere i nemici. I mondi a disposizione sono sei, suddivisi in ventisei livelli complessivi.

Si tratta di un platform dotato di una grafica (efficace per colori e risoluzione) interamente poligonale ma di una meccanica bidimensionale al 99%; gli unici elementi 3D della meccanica di gioco sono i colpi esplosi da alcuni nemici.



Ottimo il controllo, infine, per un gioco dotato di buoni numeri e che dovrebbe interessare l'utenza di titololetti carini.

N. giocatori: 1

L**LUCKY LUKE**
(Infogrames)
MC

Tipico esempio di gioco che, non avendo alla base un game design particolarmente azzeccato, si rifugia nell'offerta di numerosi sottogiochi per cercare di attrarre in qualche maniera il pubblico.



Tra tagliare tronchi, recuperare pepite in una miniera abbandonata e sparare a cattivi asserragliati in un vagone del treno, il gioco mostra molti dei suoi limiti di fondo. Buona la grafica, che utilizza il tratto familiare proprio della serie a fumetti. Per i giocatori più giovani o per i fan del cowboy solitario.

N. giocatori: 1

56**M****MEGAMAN LEGENDS**
(Capcom)
MC

Per questa apparizione Megaman entra nel mondo della grafica 3D poligonale.



L'idea delle armi gigantesche è molto simpatica; con queste, il nostro porta scompiglio tra i nemici.



Le armi si ottengono tramite la raccolta progressiva di specifici power-up. Il sonoro è molto buono, così come i dialoghi, la grafica e il

dipinarsi della storia, che ricorda in alcuni momenti lo stile di narrazione di Tomb Raider. Peccato che il sistema di controllo in alcuni momenti sia un po' troppo lento, portando così a una fine prematura del nostro eroe. Il gioco comunque non è malaccio, anche se avrebbe potuto essere realizzato meglio.

N. giocatori: 1

71**MORT THE CHICKEN**
(Andrew)
MC, DS

Siete il pollo Mort, un pollo disperato e sfigatissimo che ha il compito di salvare il mondo-pollo da una catastrofe.



Visto che poi i polli finiscono tutti sulle nostre tavole, il suo fine nobile e altruista non impedisce che l'idiozia di Mort sia più che evidente... Il gioco è un platform tridimensionale classico, un po' triste nella realizzazione ma buono nella giocabilità e nel gameplay.



Le azioni a disposizione del pollo sono molte e il livello di difficoltà, non alto ma superiore alla media, ne fanno un prodotto un po' più adulto. Purtroppo la tecnica grafica è tutt'altro che sopraffina per colpa di texture banali e ripetitive, e di alcuni difetti che sono abbastanza gravi (spaziazioni di poligoni e compenetrazioni fastidiose). Ma il gameplay è (relativamente) robusto, e il gioco è consigliato a tutti quelli che amano la dinamica platform 3D, qui rispecchiata al 101%.

N. giocatori: 1

77**P****PACMAN WORLD**
(Namco)
MC, DS

Il primo 'personaggio' del mondo dei videogiochi ritorna in tutta la sua arrapante tridimensionalità, in un titolo che offre una modalità 'classic' identica all'originale di vent'anni fa, una 'maze' in cui l'idea del labirinto è ripresa e adattata a una moda poligonale, e una scelta 'adventure' che propone un gameplay simil-Banjo.



La grafica è sempre precisa e puntuale, la giocabilità è a livelli medio-alti; eccellente la varietà dell'offerta, ovviamente.



Un titolo molto valido e soddisfacente, indirizzato a una fascia di utenza molto ampia.

N. giocatori: 1

87**PANDEMONIUM!**
(Crystal Dynamics)
NC

Grande grande titolo, che ai tempi fece gridare al miracolo per la

sapienza con la quale combinava elementi di grafica freddi a una meccanica bidimensionale; si procedeva avanti e indietro lungo un percorso prefissato. La grafica allora era sensazionale (colorata e risoluta) e la giocabilità era davvero di prim'ordine. Grazie a un sistema di controllo ineccepibile si susseguivano azioni intense e senza respiro, perfettamente sotto controllo.



Un platform che ha conquistato tutti grazie agli elementi di simpatia e immediatezza, alle traiettorie delle telecamere imprevedibili e alle visuali mozzafiato che approfondiscono il coinvolgimento del gioco. Ancor oggi è un titolo da godere fino in fondo.

N. giocatori: 1

85**PANDEMONIUM 2**
(Crystal Dynamics)
MC

Ecco il secondo episodio di uno dei più affascinanti platform usciti per PlayStation, che stupì ai tempi per la grafica coloratissima e la meccanica semplice ma immediata, basata su un controllo a prova di bomba.



Sensibilmente aumentato il numero di poligoni supportato dal motore grafico 3D; la piccola dolce Nikki del primo episodio si trasforma, da monella impenitente, in 'femme

fatale', un effetto secondario del fenomeno Lara Croft. Bellissima ed entusiasmante è l'introduzione, che ci proietta a capofitto nell'atmosfera di gioco; però, la spettacolarità del primo episodio non è stata replicata e questo seguito appare un po' sciapetto.



N. giocatori: 1

81**PITFALL: BEYOND THE JUNGLE**
(Activision)
MC

Ennesima avventura per Harry Pitfall, l'esploratore alla Indiana Jones che dai tempi del paleontologico VCS Atari ci delizia con le sue spericolate avventure.



Questa volta, caduto attraverso un portale dimensionale, dovrà salvare un mondo perduto dalle oscure trame di una malvagia entità che minaccia di sconvolgere l'ordine delle cose.



Tra venti enormi livelli full-3D ricchi di salti, corse, lanci ed evoluzioni tarzanesche, l'impavido Harry troverà anche il tempo di salvare una bella e affascinante autoctona.



L'ottima grafica e le accattivanti animazioni fanno di questo gioco

un'ottima scelta per nostalgici e non.

N. giocatori: 1

80**I PUFFI**
(Infogrames)
MC

Infogrames regala (no, fa pagare, ma non moltissimo...) un gioco ispirato al fantasioso mondo dei celeberrimi Puffi. La grafica salta subito all'occhio perché è risoluta e colorata, ricca di particolari che fanno molto cartoon; anche l'audio, tradotto in italiano dai doppiatori della serie animata (competenti, pertanto), si attesta su livelli davvero alti.



La giocabilità è precisa e richiama quella dei classici platform 2D nel gameplay ma 3D nella grafica (tipo Pandemonium!), risultando semplice, chiara e onesta. Il basso livello di difficoltà, però, lo rende inadatto ai giocatori in cerca di pane duro per i loro denti affilati.

N. giocatori: 1

80**R****RASCAL**
(Psygnosis)
MC, DS

Rascal: un titolo dotato di grandi pregi e grandi difetti. Nei panni dell'impenitente monello Rascal dovremo trovare

la malvagia forza della natura che manipola il passato. Il motore grafico interamente 3D è molto ma molto bello, con una adeguata scelta dei colori, texture dettagliatissime, alta risoluzione ed effetti di luce spettacolari e convincenti.



I mondi da esplorare sono sette e rappresentano altrettanti periodi storici in cui doversi intrufolare.



Tre zone temporali bonus e un sacco di enigmi spremi-meningi completano questo gioco, rovinato da un sistema di controllo un po' ostico ma soprattutto da una gestione delle telecamere davvero letale. Peccato, perché la grafica è realmente miracolosa.
N. giocatori: 1

63

RAYMAN (Ubisoft) NC

Uno dei migliori titoli del suo genere, si distingue per le coloratissime ambientazioni e la grafica molto simpatica.



La manovrabilità è splendida e il gioco risulta molto divertente e lungo.



Anche se uscito quasi cinque anni fa, e ha un impianto estetico bidimensionale al 100%,

Rayman è da considerarsi un sempreverde che vale comunque la pena di giocare e rigiocare.



Adattissimo poi anche al pubblico dei più piccoli, grazie alla giocabilità immediata e non frustrante, alla simpatia generale e all'aspetto coloratissimo.
N. giocatori: 1

86

RAYMAN 2 (Ubisoft) DS, MC



Un grande platform tridimensionale! Si è fatto aspettare, non c'è che dire... ma star qui col pad in mano è stata operazione faticosa, che ha pagato! Il gioco, infatti, è meraviglioso!!!



Rayman 2 si stacca dalla bidimensionalità del secondo episodio, offrendo un mondo full 3D bellissimo da vedere... e anche da esplorare. La giocabilità è a prova di bomba, grazie a una risposta ai comandi che è semplicemente perfetta!



E poi, è grande il divertimento grazie al livello di difficoltà (perfettamente settato) e alla simpatia di tutti gli elementi presenti. Adeguatamente lungo, non possiamo che consigliarlo a tutti gli amanti dei platform.

E dei bei giochi!!!
N. giocatori: 1

90

REBOOT

(Electronic Arts)
MC, DS

Un gioco basato su una serie di cartoni animati realizzati in computer grafica che da noi non è stato ancora trasmesso. Il motore grafico 3D è particolare e interessante, poiché fa uso di tutte le nuove tecnologie oggi disponibili per garantire un adeguato coinvolgimento del giocatore.



La struttura dei livelli, molto ampi e accuratamente progettati, è particolarmente felice e consente di offrire un buon livello di divertimento. La grafica è azzeccata e godibile, con ottimi movimenti del punto di ripresa che ci segue in maniera sempre efficace. Il punto debole del gioco si rivela essere il metodo di controllo, che non risulta particolarmente azzeccato. Non male.
N. giocatori: 1

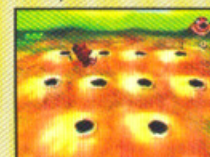
80

IL RE LEONE: LA GRANDE AVVENTURA DI SIMBA

(Disney)
MC, DS



Il Re Leone, il cartoon, è stato uno dei più grandi e convincenti successi Disney.



Quando uscì fu accompagnato da un

gioco per l'allora vincente Super Nintendo. Oggi esce (con qualche ritardo...) e offre una dinamica platform, condita però dalle modernità che lecitamente ci aspettiamo.



Il poligono se la comanda, e disegna aree tridimensionali bellissime e coloratissime, che rendono perfettamente giustizia al meraviglioso cartoon. Il gameplay è quello classico, anche se ci sono alcune gradevoli 'variazioni sul tema' (livelli in cui lo scorrimento è dall'alto). La giocabilità è molto buona e il gioco si lascia giocare serenamente. Però, la mancanza ASSOLUTA di originalità lo farà preferire agli altri solo da chi ama in particolare il cartone; perché, altrimenti, il gioco non offre davvero nulla di originale a livello di gameplay.
N. giocatori: 1

71

LA SIRENETTA

(Sony)
MC, DS

Beh... il cartone che 'incendiò' le sale, il 29esimo lungometraggio Disney, è uscito dodici anni fa... e oggi abbiamo una serie animata, è vero, che ci ricorda della Sirenetta, ma il ricordo non è più così fresco... Così il gioco perde un po' di attualità nell'oggetto. La dinamica platform è intervallata da alcune prove semplici, di stampo arcade. Il look facile e veloce rispetta la natura e la provenienza cartoonosa, e risulta infatti 'disneyoso'. La giocabilità si adegua alla natura ed è leggera e felice. Il livello di difficoltà, però, è un po' troppo bassino; questo tradisce il target e

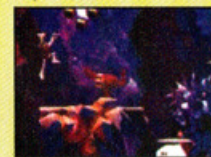
allontana dal titolo chi ha più di dodici anni e chi non ama il cartoon (la cui natura è tanto presente).
N. giocatori: 1

75

SKULLMONKEYS

(Dreamworks)
MC

Sorprendente platform dalle idee assai singolari. Si tratta di un gioco a piattaforme che però presenta alcuni semplici e interessanti enigmi, realizzato con personaggi di plastilina.



Il movimento degli elementi su video è stato elaborato mediante la tecnica dello 'stop motion'; degna è la grande varietà di figure animate realizzate fuori dai soliti tradizionali schemi.



La trama non è avvincente (come spesso succede...), ma oltre cento livelli di gioco e più di venti mondi da conquistare garantiscono un notevole interesse. Un prodotto davvero originale realizzato con molta cura. Da giocare almeno una volta.



N. giocatori: 1

86

SPIDER

(Crystal Dynamics)
MC

In questo titolo ci si trova a dover impersonare un raghetto che deve riuscire ad arrivare alla fine di innumerevoli livelli di gioco tra ostacoli e imprevisti. Il motore

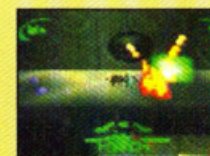
grafico poligonale è, come accade per Pandemonium!, al servizio di una meccanica rigidamente 2D.



La grafica a volte lascia un po' a desiderare e le inquadrature non sempre sono soddisfacenti e funzionali.



Ciò riesce a rovinare l'estrema particolarità di una idea una volta tanto originale e innovativa. Peccato!



N. giocatori: 1

71

SPYRO THE DRAGON

(Sony)
MC, DS



Splendido gioco basato su di un personaggio particolarmente carino e simpatico.



Nei panni di questo specialissimo draghettino, infatti, si percorreranno in lungo e in largo enormi livelli multicolori

in splendido 3D, cercando di risolvere dei rompicapo non troppo difficili, raccogliendo bonus a profusione e, ovviamente, utilizzando a più non posso le abilità speciali di cui il draghetto è dotato. Trentacinque livelli di ottimo divertimento, ottima grafica, ottimo tutto!

N. giocatori: 1

90

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

(Universal Studios)
MC, DS



Il drago Spyro ritorna in quello che, senza timore di smentita, è il miglior platform 3D presente su PSX, che surclassa i pur ottimi Gex e Croc, grazie a una giocabilità varia e convincente ma soprattutto a un gameplay da campione e a un impatto grafico che non ha eguali per definizioni, dettaglio, cromatismi e varietà delle ambientazioni.



I mondi, gli scopi, il livello di difficoltà, il piacere delle fasi di esplorazione perfettamente combinate con quelle di combattimento... tutto fa di questo titolo un vero campione, consigliato senza riserve.



N. giocatori: 1

93

SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

(Universal Studios)
MC, DS



Per la terza volta, il dolce tenero e simpatico traghetto viola torna sulla PlayStation. E il risultato è... eccezionale! Sì, semplicemente... eccezionale.



Non è retorica. L'unico difetto che si può rimproverare a questo (che è un autentico capolavoro) è la mancanza reale di originalità. Ci sono livelli tutti nuovi, nuovi boss, nuovi nemici, ma niente che innovi realmente. La grafica è dell'altro mondo proprio: il gioco non lipa mai, le texture sono definitissime, le strutture presenti nel gioco rivelano un grado di complessità davvero fuori del mondo.



Il gameplay prevede le solite missioni; anche l'approccio grafico rimane superlativamente 3D. Le azioni che il traghetto può effettuare sono tantissime, ma il gioco è immediatissimo e coinvolgente. Si tratta di un vero campione, che si mette in diretta competizione con i migliori del genere, accanto a Crash, Rayman (il due ovviamente), Gex...

N. giocatori: 1

93

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

(Virgin)
MC



Simpatico gioco con prospettiva isometrica, è l'emozionante e tutto sommato originale storia del testimonial di una bibita in lattina, alla ricerca dei suoi più famosi e noti parenti attraverso livelli molto spiritosi che ricordano i set di film celebri (tipo Alien, Terminator, Guerre stellari e Indiana Jones) si dovranno affrontare avventure di ogni genere sempre col sorriso sulle labbra.



Una grafica interamente in bitmap ospita le avventure del punto rosso che si muove con buona libertà nelle aree di gioco.



Buffo, ben curato e divertente, nonostante sia decisamente datato (quando uscì, nessuno ritenne fuori luogo un gioco totalmente bitmap!) mantiene ancora pressoché intatta la sua carica di simpatia.

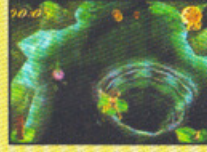
N. giocatori: 1

74

T

TARZAN

(Disney Interactive)
MC, DS



La Disney esce contemporaneamente con un cartone animato e con un gioco, ed entrambi hanno come protagonista l'uomo

scimmia per antonomasia (io ne conosco un altro, ma non mi va di parlar male degli attuali compagni delle mie ex...).



A noi interessa il gioco: si tratta di un platform classico nella meccanica bidimensionale alla Pandemonium!, ma eccezionale nella grafica, la cui qualità lo proietta oltre la prossima generazione di giochi! Una solidità e un dettaglio inauditi sostengono un giocabilità prodotto. Alcune sezioni ricordano le fasi di Crash Bandicoot, quelle in cui il peramele corre verso lo schermo: inoltre, ad aumentare l'interesse e la varietà, interviene anche la possibilità di interpretare altri personaggi. A parte il fatto che, col procedere, il piccolo bambino scimmia cresce e diventa il figgione che tutti conosciamo. Ottimi, infine, gli intermezzi animati (è possibile vederli più volte, raccogliendo particolari bonus). Peccato solo che sia un po' semplice e altresì corto, quindi non molto longevo.

N. giocatori: 1

92

TOMBI

(Sony)
MC

Wow! La grafica coloratissima di questo platform è unita a un interessante gameplay che alterna fasi di esplorazione (molto limitate ma interessanti) e una spruzzata di elementi GDR.



Colpisce subito l'impatto estetico, davvero di prim'ordine grazie a poligoni ricoperti da efficaci textures e a un

accattivante look giapponese. Anche la giocabilità è molto buona e la dinamica, varia ma non complessa, alza il valore complessivo di questo prodotto.

N. giocatori: 1

78

TOMBI 2

(Sony)
MC, DS



Il seguito di un gioco intrigante è, guarda un po' che roba, un gioco decisamente intrigante. La meccanica dell'azione è rimasta quella un po' evoluta del prequel, e lo stesso impianto estetico è rimasto quello poco più che funzionale ben noto a chi conosce il primo episodio. Il sistema di controllo, a cui ci si abitua ben subito, è davvero un gioiello di praticità e di immediatezza e fornisce al gameplay un supporto molto valido ed efficace.



Un gran gioco, 'complessivo' e dall'azione non continua come nei platform più puri, ma dotato di una meccanica comunque rigorosa e duttile, adatta a chi cerca qualcosa di immediato ma non banale, semplice ma non troppo.

N. giocatori: 1

83

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE

(Disney Interactive)
MC



Simpatico titolo, che vede protagonista assoluto Topolino, personaggio amato da

grandi e piccini. Il gioco si basa su di un'accattivante grafica 2D, con il simpatico topo-detective che si evolve graficamente con il passare dei livelli: dal topetto in brache rosse e torso nudo degli anni Trenta fino a oggi, stimato esponente della comunità cittadina di Topolinia.



Pur non sfruttando a fondo le capacità di cui è dotata la PlayStation, si tratta di un gioco simpatico e particolarmente adatto ai giocatori più giovani. In versione Platinum, poi, è un vero affare!

N. giocatori: 1

72

W

WILD 9

(Interplay)
MC



La Shiny sviluppa questo platform in cui è accentuata la possibilità di combattere con i nemici. Peraltro, le fasi di combattimento sono abbastanza cruente grazie alle armi che abbiamo a disposizione e le morti dei cattivi possono essere davvero incredibilmente (divertenti...) crude.



La grafica è buona, la giocabilità è ottima grazie al sistema di controllo. Il gameplay, per quanto sopra detto, è molto interessante e tutto il gioco si giova dell'originalità di questa impostazione. Ottimo lavoro, Shiny!

N. giocatori: 1

83

IL MONDO DEI VIDEOGAMES È IN EDICOLA



DI CHRISTIAN PETTINI

L'AVVENTURA DI ALINE CEDRAC

Aline in the Dark 4: The New Nightmare

Siamo alla seconda e ultima parte della risoluzione delle avventure di Aline Cedrac, sola nel buio. La socorro io (basta che non accendiamo la luce per altri cinque minuti...); ma anche voi potrete, seguendo le mie indicazioni, riuscire a trarla d'impaccio con successo.

E così siamo alla parte di Aline...

Aline Cedrac (il cui personaggio viene approfondito in un box) è la seconda protagonista di *Aline in the dark*; la sua parte di avventura, infatti, è stata ribattezzata '**Aline in the dark**', per meglio specificare il suo ruolo. Scusatemi. Ma è DAVVERO più forte di me. Booh!!!

La parte riguardante le vicende che riguardano Aline sono condivise solo per il dieci per cento da quella che è l'avventura di Edward; e quindi si concretizza in un'avventura separata e distinta da quella del bel tenebroso già protagonista dei primi tre episodi della serie. Anche se vi ho già raccontato i fatti che precedono l'avventura nel numero scorso, ve li riporto nuovamente. Un po' perché magari, piccoli insignificanti parassiti che non siete altro, vi siete persi il numero di Planet di Agosto; un po' perché ho delle pagine da riempire e, dal momento che mi pagano a pagina...

Charles Fiske, un vecchio amico di Edward - anzi, la sua guida e il suo mentore - è stato ritrovato morto nei pressi di **Shadow Island**, isola solitaria e misteriosa situata proprio davanti alle coste del Maine. Le prime indagini svolte da Edward portano inequivocabilmente a una persona, **Frederick Johnson**. Il dr. Johnson rivela a Carnby che Fiske era alla ricerca di **tre antiche tavole indiane**; e gli chiede di indagare sulla scomparsa di Fiske. Johnson chiede altresì a Edward Carnby di proseguire nelle ricerche di Fiske: ritrovare le tre tavole oggetto della mortale ricerca. Per questo altro compito decide di affiancargli la bella e giovane dottoressa **Aline Cedrac**, che sta studiando le antiche lingue indiane ed è interessata alle tre tavole che cercava lo scomparso Fiske e che poi altri non è che la protagonista dell'avventura che sto per risolvere!

Durante il viaggio aereo che li porta a Shadow Island, Carnby intuisce che la nostra (mia cioè) Aline ha anche motivi personali per recarsi sull'isola...

Una forza misteriosa e oscura causa problemi al velivolo che porta Aline e Edward, i quali sono quindi costretti a una soluzione di emergenza, e così si **paracadutano** sull'isola. Mentre

Edward atterra in un cortile, Aline atterra col paracadute sopra al **tetto** della villa. La nostra avventura comincia esattamente da qui!

NELLA CASA

Aline, poverella, è spaventata, e per questo chiama al volo il buon Carnby. Entrate nella **finestra illuminata** e fate la conoscenza di **Lucy**; vi racconterà che suo figlio **Obed** è in pericolo di vita per via delle creature dell'oscurità. Da lei riceverete una piccola **chiave dorata**. Vi saluterà dopo aver cianciato per un po', mettendovi addosso un'apprensione non indifferente (proprio quello che vi serviva, adesso). Prendete il kit di pronto soccorso dalla **destra** del letto e leggete l'opuscolo che sta sulla **scrivania**. Ora dirigetevi verso la porta; a questo punto, dal **tappeto** posto di fronte, si materializzerà (una termite gigante...) un serpente. Potrete cacciarlo usando la **torcia**; puntategliela contro indirizzando il fascio luminoso. Fatto ciò, la vecchia Lucy vi dirà di prendere dal tavolo il **talismano degli indiani**. Non vi gasate, non aspettatevi chissà cosa: è altro che un banalissimo amuleto per i salvataggi. Uscite dalla camera e andate verso la porta alla fine del corridoio. Accendete l'**interruttore** e tornate indietro, girate l'angolo ed entrate nella porta adiacente. Dentro la stanza troverete due nemici; siete ancora disarmati e vi limiterete (lo dico per la vostra salute...) a puntargli la **pila** addosso per allontanarli. Prendete la porta **a sinistra**; nella stanza troverete un amuleto e un po' di cartucce al fosforo. Tornate alla camera precedente, e fate il giro. Ci sono due porte, una è sigillata. Entrateci. Sto scherzando! Se è sigillata, come fate a entrarci? Non potete. Non potete proseguire. È finito il gioco. Vi hanno fregato. Sto scherzando! Basta entrare nella porta dall'altra parte; non fate quella faccia: "quale?"; io ve l'ho detto che sono due. Oltrepasate il **corridoio piccolo**; raccogliete il kit di sopravvivenza e i proiettili al magnesio appena entrati, ma non lasciate la **piccola chiave dorata** dalla scrivania. Tornate alla porta



posta nello stesso corridoio della camera di Lucy e apritela usando la piccola chiave dorata che avete appena trovato. Scendete le scale, partirà un filmato che vi mostra due persone che chiacchierano fra di loro.

Continuate a scendere, entrate nella porta per trovare un **atrio** che, di porte, ne ha addirittura tre. I dilemmi cominciano a farsi impegnativi. Ma niente paura, ci sta ChriStian (non so se mi spiego). In verità vi dico che, delle **tre porte**, quella alla vostra **destra** è chiusa. Perciò, dirigetevi in quella **a sinistra**, prendete la scatola di proiettili **dal vaso** e i medikit vicino al tavolino centrale.

Spegnete la luce e prendete il revolver nascosto dentro la **statua indiana** utilizzando, per prenderlo, quella bella chiave dorata. Ora qualcuno aprirà la porta adiacente alla finestra; seguitelo. Poi vedrete passare di corsa il **professor Morton**: inseguite (ma non è che si gasa se una come voi lo inseguite? Non ha la faccia di quello che, di ragazze belle come Aline, ne ha viste a strafare...). Oltrepasstate la porta che sta prima delle scale e limitatevi a raggiungere la fine del corridoio; al resto, penserà... TA-TAAA, al resto penserà **Obed Morton**! Lo incontrerete e... e sverrete. Vi confesso, sarei svenuto pure io...

TRISTE RISVEGLIO

Vi ritroverete sdraiati nel letto dopo aver fatto un piccolo sonnellino. Purtroppo, la camera è chiusa. Fine dei giochi. Nooo!! Sto

ririscherzando!!! Dovrete aspettare l'arrivo di **Edward** (un uomo in questi casi è indispensabile. Ma che farebbero le donne senza gli uomini?). Frugate in giro. Leggete gli **appunti** che stanno sul comodino alla sinistra del letto e prendete il medikit. Prima di passare la **porta a specchio**, prendete pure la chiave **Allen**. Scendete le scale; di fronte alla porta c'è un **fulce** a tripla (azione, come il mio rasoio Mach 3??? canna, e proseguendo ancora un medikit. Guardate dalla fessura dell'ultima porta: vedrete il professor Morton chiedere aiuto a Lamb. Tornate dunque alla camera da letto; adesso, sotto le sembianze di Edward, verrò a salvarvi (nel senso non TU che leggi: io salvo Aline). Grazie a Edward potrete salire su fin dentro la **botola** nel soffitto. Avvicinatevi allo specchio e, manco fosse un televisore, apparirà l'immagine di **Giudas Decerto**. Il suo nome già dice tutto, quello che accadrà vi confermerà le sue storture: una proposta indecente! Vi dirà chi è vostro padre se gli darete lo **specchio** che gli è stato rubato da Edenshaw.

Uscite dalla stanza e andate dalla vecchia Lucy. La nonnina si raccomanderà di non fidarvi assolutamente di quello specchio né tantomeno di Giudas (ce voleva lei o ci arrivavate da soli???...). Raggiungete il corridoio e oltrepasstate la porta con l'interruttore accanto; scendete **un piano di scale** ed entrate nella porta, poi proseguite ed entrate nella prima **porta a sinistra**. Accendete la luce e prendete il kit medico. C'è ancora un sacco di roba da raccogliere: lo specchio dal

mobiletto vicino alle due sedie, il lanciagranate e gli appunti sulla scrivania. Uscite; partirà un filmato quando vi avvicinerete a quella sinistra porta vicino alla quale c'è la **pozza di sangue**. Dopo il filmato, al volo prendete un'arma e SPARATEEE!!! C'è una porta da cui provengono strani suoni, che sembrano pronunciare il vostro nome... Brrr, rabbriviamo... Nella stanza, prendete le **pallottole** e l'**amuleto**, poi attraversate lo specchio cedendo alle prospettive offertevi da Decerto (o come cavolo si chiama quello, insomma!). **Decerto** vi esorterà a consegnargli lo specchio; negandoglielo, Aline getterà di prepotenza lo specchio a terra (non vi basta la sfiga che avete e volete assicurarvene altri sette anni... Me pare giusto!). Il fantasma morirà, voi uscite e troverete **Edenshaw**, che vi ringrazierà. Chiamerete Camby e gli riferirete che Edenshaw è un indiano Abnakis; a questo punto, andate dall'altra parte del corridoio, nella porta oltre quella famosa con la pozza di

ALINE LA BELLA

Aline Cedrac, di genitori francesi, non ha mai conosciuto suo padre; la madre ne ha sempre tenuta nascosta l'identità. È nata a **Lexington**, un sobborgo di Boston. Laureata in antropologia, ha sviluppato, grazie ai suoi studi, un notevole interesse nei confronti della tribù indiana **Abnakis**. La morte della madre le ha fatto perdere qualunque speranza di conoscere suo padre. E poi tanto non vi sto a dire che, nel gioco, Aline scoprirà... hehehe... scopritelo da soli...!



sangue. Entrate, accendete la luce e leggete il **manoscritto**, riuscite e recatevi alla prima porta dopo l'interruttore.

UN PO' DI MOSTRI

Scendete le scale e dirigetevi nella porta oltre quella adiacente alla **libreria**. Entrando, troverete due zombie. Uccideteli e oltrepassate la prima porta; qui ci sono pallottole e appunti. Andate da Lucy Morton; fate attenzione, perché la luce si spegnerà e due nemici vi

assaliranno! Recatevi nella porta dall'altra parte della stanza (quella vicina all'**armadio**) per raggiungere la camera di **Lucy**. La quale, nel frattempo, sta dando parecchio di matto; vi consegnerà un **oggetto** dopo avervi chiesto notizie del figlio, poi vi cacerà in malo modo. Cafona ma anche imprudente e stupida: voi avete un lanciagranate... Prendete la porta con l'interruttore e scendete un piano di scale. Entrate nella **prima porta a sinistra** e inserite il **prisma** ricevuto dalla vecia nella strana macchina vicino alla scrivania. Riceverete un codice, **1991**. Riuscite, scendete le scale ed entrate nella porta della libreria; fate attenzione perché troverete due zombettanti zombie. Accendete la luce (**interruttore a sinistra**) e leggete il libro della famiglia dei Morton. Andate verso le librerie al centro della sala; frugate (premendo ripetutamente il **tasto X**) troverete **4 libri** in cui inserire la combinazione 1991. Entrate nel passaggio che è aperto e raccogliete quello che c'è: le tavole Abnakis, l'amuleto e i tre medikit. Tirate la **leva** e partirà un filmato, che vi mostrerà un mostro: se ve lo avesse 'illustrato' sarebbe uscito fuori un 'illustro'. Madonna, sono troppo simpatico. Fatelo fuori a colpi di granata e raccogliete, nell'**ascensore** tramite cui è venuto, la metà del **medaglione**. Salite le scale, quindi entrate nel passaggio al primo piano che vi ha aperto Edward.

LA TORRE

Raccogliete le munizioni e andate alla torre; vicino all'ascensore, poi, vi è una scatola di granate. Uscite dalla biblioteca e andate ancora a trovare quella schifosa vecchietta, che (solo adesso!!!) vi consegnerà l'altra metà del medaglione. Uscendo, partirà un 'tranquillizzante' filmato; andate alla sala principale e inserite il medaglione (riunito) nello **specchio** che sta vicino alla statua. Entrate e girate **a destra**, salite per la scala e usate la chiave Allen per poter aprire la **botola**. Vi ritroverete nella **selva** (oscura, ché la diritta via è smarrita... d'altronde, è o non è 'dark' questo gioco???) . Parlate con Edenshaw e poi fate il giro. Prendete i razzi dalla scatola in fondo e tornate dove avete visto Edenshaw. Uscite da quella porta e girate **a destra**. Correte fino ad arrivare al **cancello**, facendo attenzione al mostro che salterà fuori così, simpaticamente. Proseguite anche oltre il secondo cancelletto. Uccidete i due cani e girate **a sinistra**. Proseguite; vicino alla Chiesa troverete un edificio. Entrateci e aprite la porta su cui è inciso il nome "**Jeremy Morton**". Raccogliete la pistola lanciarazzi, la scatola di razzi e il medikit. Sopra la tomba, raccogliete l'**amuleto per i salvataggi** e leggete la targhetta della tomba medesima. Combinate la pila e il **coperchio di metallo** trovato esaminando la tomba. Uscite e andate nella parte bassa dello stanzone, puntate la pila verso i **punti bianchi** per farli illuminare. Quindi, puntate la pila nei vari buchi, seguendo le mie istruzioni: partendo dal buco **in basso a sinistra**, salite e illuminate quello **al centro** e quello nella **diagonale alta a sinistra**. Ora la fila di sinistra sarà tutta illuminata, quindi scendete illuminando verso la **diagonale destra** di un punto, e poi illuminate il **centro**. Ora fate il medesimo tragitto a specchio sull'altra parte, fino ad avere una **M** illuminata. Entrate nell'altra tomba aperta. È quella di **Richard Morton**; leggete il documento e scendete dallo strapiombo.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Mi sembrava giusto, almeno nella seconda parte della soluzione, mettere un elenco con i comandi che permettono di aver sotto controllo il personaggio. Ecco la mappatura di default che troverete:

Destra/Sinistra - Fa ruotare il personaggio a destra o a sinistra
Su - Fa andare Avanti il personaggio
Giù - Fa indietreggiare il personaggio
X - Azione/Fuoco (quando si impugna un'arma)
Quadrato - Corri
Cerchio - Torcia
Triangolo - Inventario

L1 - Visuale libera
R1 - Fissa il bersaglio
L2 - Mappa
R2 - Radio

Come potete vedere, il settaggio è abbastanza standard, mostra un approccio *character relative* (nel senso che se volete andare a destra dovere ruotare il personaggio a destra e poi premere Su e NON andare a destra con il joystick) e, soprattutto, offre un numero completo di azioni, secondo quello che è lo standard moderno, fissato da quell'irraggiungibile capolavoro che è il **Resident Evil** di Capcom.



LA ROCCA DEGLI ORRORI

Uccidete il cane e proseguite fino alla zona circolare. Da qui, andate **a destra** seguendo la parte luminosa. Andate **a destra**, a destra ancora e poi passate il **cancellotto**. Superate l'arco, e un filmato vi mostrerà il forte. Il portone principale è chiuso, quindi andate **a destra** e salite sul bastione tramite le piante, arrampicandovi per esse. Scendete le scale ignorando la porta chiusa fino al **portone principale**. Continuate a scendere e passate sotto i portici. Prendete il kit di sopravvivenza e continuate a scendere. Troverete un portico, entrate per trovare una porta chiusa e uno **scrigno**. Ora riuscite e salite sul muro rotto e prendete le munizioni. Salite le scale e uccidete i due mostri. Salendo due gradini, **a sinistra** dell'entrata, troverete una porta, che è poco visibile a causa del buio. Qui incontrerete **Obed Morton**; dalle sue confuse parole capirete che non è vostro padre. Meno male. In questa camera, raccogliete la **scheda metallica nera** e l'amuleto dei salvataggi; quindi, uscite. Dalla parte opposta troverete due porte, la prima a sinistra, l'altra a destra. Entrate nella **prima porta** e scendete le scale. Giratevi **a sinistra** e scendete fino al piano più in basso. Girate e troverete un talismano e delle pallottole. C'è un **cannone**: prendete tutto quello che c'è vicino. Uccidete i mostri che vi assalgono, prendete le **tenaglie** e leggete il progetto per il **perforatore**. Salite le scale di fronte e passate per il portico, là c'è lo **stampo**. Tornate da dove siete venuti e passate oltre il muro rotto. Dirigetevi **a sinistra**, verso la stanza con lo scrigno, e usate le tenaglie per aprirlo. Raccogliete la **chiave lavorata** e il **lingotto** d'acciaio. Tornate alla porta del laboratorio. Apritela con la chiave appena trovata e raccogliete l'impugnatura di un arma,

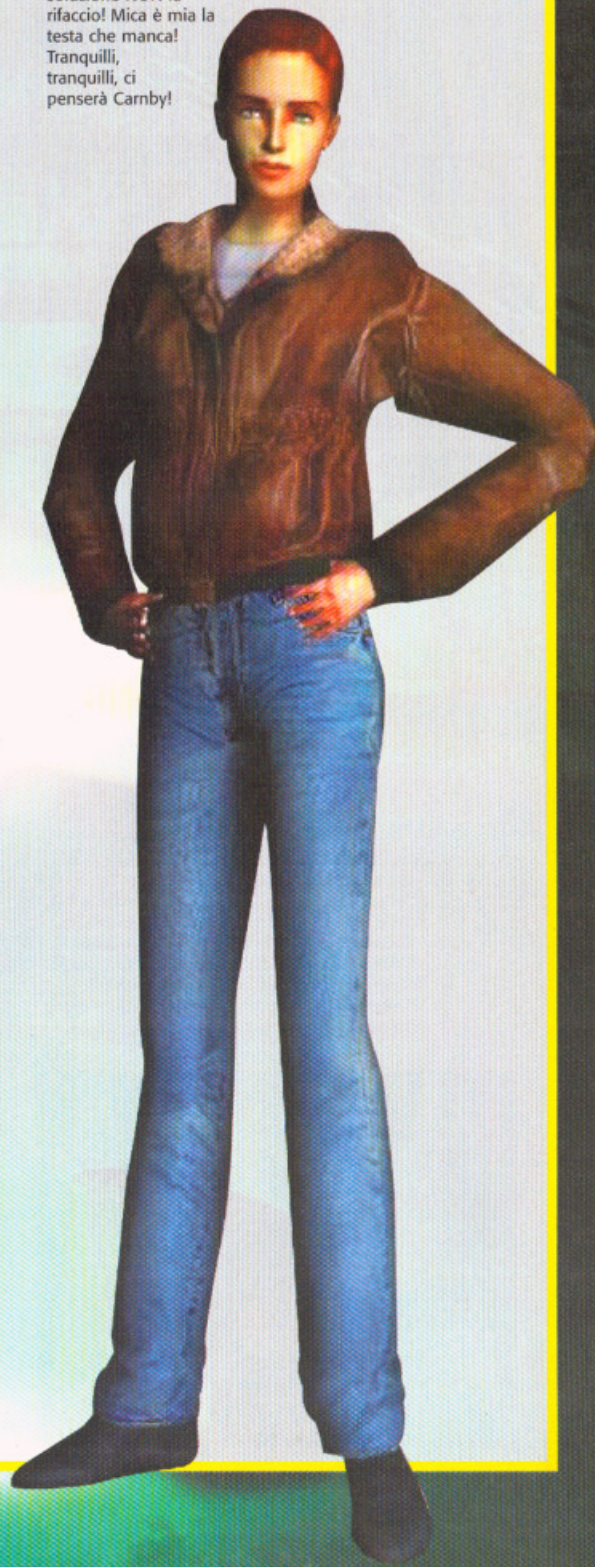
l'**acceleratore arancione** e il cannone. Troverete degli appunti che parlano di un cinetoscopia e la combinazione per la porta chiusa. Combinare l'impugnatura dell'arma con l'acceleratore arancione e avrete nelle vostre mani un **pulsar fotoelettrico** senza canna. Prendete la **lente** di vetro e i medikit. Usate il lingotto e lo stampo nella strana macchina, quella alla cui destra c'è una scala. Otterrete la canna di un'arma. Troverete un **telescopio** uscendo, e dirigendovi per l'imboccatura che porta fuori. Partirà un filmato, al termine del quale verrete catapultati in una **discarica**. Camminando, arriverete a una porta. Raccogliete **tre carte**; poi, sbloccando la porta, vi ritroverete in prossimità del telescopio. Recatevi dall'altra parte del forte. Qui c'è un porta,

inserite le tre carte (prima l'**argentata**, poi la **dorata**, poi ancora la **rossa** e infine quella **nera**). Nella stanza, prendete tutto quello che c'è. Combinare i due mezzi anelli, quindi inserite il codice **10, 31, 2001** nella strana macchina. Parte un filmato; poi si aprirà una porta che darà accesso a una locazione ricca di oggetti. Uscite di qua usando la chiave. Ora tornate indietro e incontrerete Edward; scambiate gli oggetti con lui. Verrete catapultati presso la **statua**. Su di essa, usate la stele e prendete i due oggetti (la pietra luminescente e la statua Abnakis), poi proseguite fino al piano più in alto del laboratorio prendendo le scalette.

IL TEMPIO MALEDETTO

Attivate la **macchina** con la chiave e scendete per la scala. Riattivate la macchina e poi uccidete il nemico. Unite la pietra con l'anello e il perforatore e tornate alla porta col cannone. Usate il perforatore e partirà un altro lieve filmato. Ora vi ritroverete nei **sotterranei**; salite le scale e superate il **ponte**. Ritroverete Edward; entrate nel grande edificio che troverete lungo il cammino e aprite la botola. Raccogliete quello che c'è e uscite. Incontrerete Edenshaw e Morton che dialogano e vedrete Carnby risucchiato nella porta. Uau... Entrate nella porta, uscite dal tempio di Abnakis e salite su una scala fino all'**altare**. Giocate un po' con gli interruttori, quindi raccogliete i **sei sigilli**; metteteli nelle sei pietre dietro la scala. Raccogliete tutto quanto e fate ritorno al tempio; usate quindi la **pietra piramidale** con la statua e prendete la **testa di pietra**. Tornate nei sotterranei e continuate a scendere fino alla stanza piena di lava. Incontrerete i due

Morton; il filmato proseguirà mostrando Obed che, orribilissimamente mostruoso, si lancerà addosso ad Alan. Scendete giù, prendete l'ultima statua e oltrepassate il piccolo passaggio. Arrivate alla **stanza colma d'acqua** e uscite. Incontrerete Obed, con cui dovete battervi. Uscite da qua tramite il passaggio, per arrivare nella stanza in cui ci sono i **tre busti**. Due di questi sono decapitati; uno ce l'avete voi. L'altro? Porca zozzetta! Manca una testa!!! Che si fa? Che si fa? Mannaggiaaaa! Ho sbagliato la soluzione, mi manca una testaaa! Che faccio adesso? Nooo, non se ne parla, la soluzione NON la rifaccio! Mica è mia la testa che manca! Tranquilli, tranquilli, ci penserà Carnby!



DI CHRISTIAN PETTINI

World's Scariest Police Chases

Ci è piaciuto una cifra. È il gioco del mese. Esser poliziotti (non nella vita di tutti i giorni, ma in un videogioco) è una cosa veramente divertente! Abbiamo deciso di dedicare al gioco due pagine supplementari, per aiutarvi a entrarci dentro senza patemi... e per farvi divertire un pò di più!

Bello, questo **World Scariest Police Chases**, vero? Abbiamo deciso di fornirvi questa guida per aiutarvi a godervelo al meglio! E allora cominciamo con la descrizione del reparto opzionistico, che è davvero completo e che segue la logica dell'attenzione ai dettagli, attenzione che apparirà con maggior evidenza durante le fasi di gioco!



UNA OPZIONE DIETRO L'ALTRA

È possibile intervenire sull'**audio**, decidendo il volume della musica, degli effetti speciali, della radio e della sirena dell'autovettura; ovviamente potete portare a zero uno o più di queste componenti audio, tipo la **musica**, così da avere una partita più 'austera' e in linea con la serietà delle vostre azioni di polizia (???). Potete poi scegliere la posizione dello schermo; io non so perché, ma TUTTI i giochi che ho hanno bisogno di esser centrati; sono sicuro che i programmatori, diciamo 'di default', piazzino la schermata **AL CENTRO** e non tutta spostata su un lato, come è sulla mia tele... e da ciò deduco che a essere sorto sia il mio televisore... PAAAAA' COMPRI UNA TELE NUOVAAA???

Problemi personali a parte, proseguiamo con la guida alle opzioni, che proseguono dando la possibilità di settare la **configurazione del pad** a proprio piacimento. Un box da queste parti illustrerà la configurazione di base; poi voi, vedendo quelle che sono tutte le azioni che potete effettuare, vi potete fare agevolmente una 'mappatura mentale ideale' con quella che diventerà la 'vostra' configurazione. Qui vi commento questa opzione, che è davvero completissima! Spesse volte capita che sia possibile selezionare una fra più configurazioni preimpostate e proposte 'brutalmente', alcune volte capita che solo alcuni elementi siano settabili (rimanendo invariati, per esempio, acceleratore e freno). Invece, **World's Scariest Police Chases** permette di assegnare a ogni

pulsante la funzione voluta; e questo è un gran pregio, perché ciascuno può trovare la propria configurazione migliore, quella preferita. Comunque, quella proposta di base dai programmatori è eccellente. E poi possibile affidarsi alla fedele Memory Card per salvare tutti i **settaggi** (compreso il nome con cui possiamo affrontare la modalità **Story**).

È infine possibile, consentito dall'ultima scelta del comparto opzionistico, intervenire sulla **configurazione** o sulla presenza o meno di alcuni **elementi del gioco** (le frecce di segnalazione, la mappa ecc.).

AVVERTENZE E MODALITÀ D'USO

Dopo aver deciso le opzioni, potrete finalmente iniziare la vostra partita! Purtroppo le modalità di gioco offerte NON sono tantissime, appena **cinque**, due delle quali sono dedicate alle **partite a due giocatori**, le altre tre invece sono deputate a far divertire l'utente singolo. Siamo purtroppo lontani dalla ricchezza di un **Driver**; e per giunta, dobbiamo segnalare come le modalità si assomigliano un po' troppo fra di loro, generando una monotonia un po' pericolosetta...

Una prima **modalità di pattugliamento** è disponibile per uno o per due giocatori. Permette di partire da uno dei punti sbloccati nelle modalità **missions** e di fare un 'free patrol', un **pattugliamento libero**, selezionando altresì l'ora del giorno e il tempo

meteorologico. Si tratta di una modalità simile come logica al 'take a ride' di Driveriana memoria... solo che qui un poliziotto NON PUÒ farsi una passeggiata beata... Il disimpegno massimo, quando siete poliziotti, è quello di farvi un generico giro... ma di pattugliamento, sempre all'erta per inseguire e fermare eventuali malviventi.

Una seconda **modalità story** prevede una **pseudo carriera**, con tappe e missioni intermedie, e pure con tanto di 'test di ammissione' durante il quale vi fanno fare un giro nella stazione di polizia e poi vi portano a fermare un criminale vero; solo al termine di queste prove sarete 'ammessi nel corpo di polizia' e potrete iniziare la vostra carriera per le strade. Ovviamente si tratta di una modalità pensata e realizzata per un solo giocatore. Dopo aver immesso il nome, si inizia il **test** nelle strutture delle forze dell'ordine, dopo aver superato le quali insomma ci si 'getta nella mischia' con le prime missioni vere, 'su strada'. È durante questo pseudo-story mode che voi avrete la possibilità, con il procedere, di sbloccare le missioni da giocare poi nelle altre modalità.

Una terza modalità prevede la scelta di **missioni singole**, fra quelle disponibili, che vengono poi a loro volta sbloccate con il procedere; si pone a metà fra la prima e la seconda: la prima modalità prevede un banale pattugliamento libero, mentre questa è simile allo story mode, solo che le missioni **NON sono consecutive**, ma ve le sceglierete fra quelle sbloccate. Il vantaggio di questa impostazione, comunque, è che è per uno o per due giocatori umani, che così hanno modo di giocare vere e proprie missioni invece del solito banale (e... ormai... odiatissimo!!!) 'pattugliamento libero'.

IL BASSOTTO POLIZIOTTO SCOPRIRÀ LA VERITÀ

Le partite che permettono la **multiutenza** (ovvero le partite fra due giocatori umani) non prevedono alcun tipo di match 'guardie e ladri' ma, come fa **Road Rash Jailbreak** (grande e indimenticato titolo) consentono solo una **modalità cooperativa**. Qui, uno guida e l'altro spara. Chi si occupa della **guida** avrà il compito di guidare, inseguire i malviventi, scegliere la strada e soprattutto, visto che non è da solo, di assecondare le richieste dell'altro utente umano che deve sparare. Chi invece si occupa del **fuoco**, forse si diventerà di meno

(perché ha meno da fare rispetto a chi guida) e inoltre i suoi saltuari compiti sono anche molto impegnativi. Infatti ha il controllo del **mirino** (il puntino rosso che compare ogni volta che l'utente decide di fare fuoco) e questo controllo è **LIBERO**; come in un qualunque Time Crisis, l'utente che ha il compito di fare fuoco sui cattivi muoverà il mirino utilizzando la **croce direzionale** del joypad (o ovviamente, a scelta, lo stick del Dual Shock!). Dal momento che, come nella realtà, non è affatto semplice sparare a un bersaglio mobile stando piazzati su un mezzo che si muove a sua volta, il compito di chi guida è di assecondare le esigenze di fuoco dell'utente che deve sparare: spostarsi meno possibile, avvicinarsi al bersaglio. Inoltre, dovete tener presente una cosa fondamentale, dovuta al realismo. Chi spara, si affaccia dal finestrino destro, uscendo fuori... Realismo vuole che, come nella realtà, il poliziotto armato e pronto a far fuoco possa dirigere i suoi proiettili avendo a disposizione solo **una**



metà (o poco più) dell'area, quella **destra**. Infatti, a meno che il poliziotto armato non sia Tartan (e NON lo è), non si potrà arrampicare sopra il tettuccio della vettura per poter sparare liberamente a trecentosessanta gradi!!! Perciò, il compito primo dell'amico umano che si preoccupa di guidare è anche di tenersi l'auto che fugge sempre sulla parte **DESTRA**, così da rendere possibile il mirare.

OLTRE LA FORZA, LA POTENZA

C'è poi una serie di consigli che spettano alle partite in single play, indipendentemente dalla modalità. Cercate di muovervi con agilità sulla **mappa**: imparate bene quali sono i punti importanti, quelli trafficati, quelli più veloci ecc. per non trovarvi mai chiusi dal traffico, o per evitare di essere in difficoltà quando un ladro entra in zone intricate, piene di bivi nei quali potrebbe sfuggirvi. Fate attenzione, soprattutto, a **non danneggiare la vettura**: sebbene fermare gli altri veicoli andandoci addosso sia più semplice e più rapido, danneggiare la vettura vi creerebbe grossi problemi... Quando poi dovete scegliere una macchina, favorite la **velocità** su tutti gli altri parametri. Infatti, inseguire un malvivente utilizzando un mezzo pesante e poco rapido vi creerà diversi problemi anche se poi, raggiuntolo, ne avrete



la meglio in poco tempo. Imparate subito a **sparare bene**; mirare NON è un problema perché la mira è MOLTO automatica - con Su e Giù selezionate i bersagli, ma NON dovete in alcun modo spostare manualmente il **mirino** per prendere la mira - ma ogni tanto la lontananza dalla macchina-bersaglio può farvi sparare a vuoto. Perciò evitate di sparare troppo da lontano e, soprattutto, tenete sempre sott'occhio **l'energia della macchina** che inseguite: se non diminuisce eppure voi sparate, vuol dire (ovviamente!!!) che non la colpite e che è quindi meglio aspettare un attimo, avvicinarsi, verificare di averla sotto bersaglio e poi ricominciare a vomitargli addosso caricatori su caricatori. A proposito, infatti, dovete considerare purtroppo che i colpi non infliggono un danno esagerato. Quindi dovete esplodere molti prima di aver ragione sui malviventi. Pertanto, cercate di non sprecarne nemmeno uno. Le munizioni sono risorse preziose e limitate!



CAPORALE, COMANDI!

L'impostazione del pad può essere modificata a piacimento, assegnando la funzione voluta a ogni singolo tasto. Questo, che è certamente un pregio, probabilmente non troverà uso per il fatto che la configurazione di base, preimpostata, proposta dagli sviluppatori è molto, molto funzionale:

X - Acceleratore
Quadrato - Freno
Cerchio - Freno a mano
Triangolo - Sirena
L1 - Seleziona l'arma
R1 - Spara con l'arma selezionata
L2 e R2 - Mostra una visuale laterale destra e sinistra
L2 più R2 insieme - Visuale posteriore
Select - Cambia visuale
Su e Giù - Cambia bersaglio dopo aver selezionato l'arma

CHILL-OUT

Ciao Rob, qui Milano Marittima, chiama Forte. Sto entrando nel Regno del Mojito Levante. Menta, rhum, drum'n'bass, sabbia, belle gnocche, occhiali fascianti, reggiseno con perline, tanga on display, io camiciato bianco, panta rosso d'ordinanza, cellulato all'orecchio, pettinatissimo, muscolo oliato, suoneria con Mission Impossible...".

"Ferma G. Ferma. Mission Impossible non va bene. C'è l'hanno tutti. Anche mio padre, per sentirsi figo si è scaricato da Zed M12. No good. Scendi, gira a sinistra e svolta contromano. Scari-cati Satisfaction degli Stones. Loro vogliono fare i giovani, noi facciamo gli antichi!".

"Sempre in sbattimento Rob? Se non ti incazzi almeno due volte al giorno non sei contento. E li come butta?".

"Ordine d'arrivo confermato. Costa opposta. Gusti diversi. Scena uguale. Focaccia batte piadina. Caipirinha batte mojito. Fighe a dispersione. Rimbalzo garantito. Red pantz rulez. Tu Cocoricò, io Capanna. Tu Papetele, io Annetta. Mille miglia da casa, per vedere le stesse facce. Lo stesso happy-hour. Le stesse pasticche. Gli stessi stronzi. Solo che qui li vedi tutti i giorni!".

"Prospettive? Progetti? Regina? G13? Colonna sonora? Genitori?"

"Diamo lettura delle temperature odierne. Prospettive zero. Progetti zero. Regina zero. G13 cento. Musica zero. Genitori zero. Altro che chill out! Qui scatta il piumino...".

"Depressione. Ti mollo. Nel mirino agganciato possibile obiettivo. Scatta Pearl Harbor. Vuoi la diretta satellitare?"

"Ciao G. Preferisco gli highlights stanotte".

Grazie G. Prego G. Lui sempre contento. Lui sempre molto chill-out. Io me la meno. Eppure non sono messo male. Mi sono maturato. I miei garantiscono una finanziaria senza tagli. Non mi pasticcio. Ho una compa decente. Un vero amico come G. Uno scooter. Tanti CD. Play1. Play2. Un talento naturale. Un cervello operativo. Madre e padre viventi e, clamoroso al Cibali, ancora together. Non si parlano molto.

Non si cercano molto. Fanno abbondanti dosi di cazzi propri, ma nei fondamentali sono together. Questo è un problema. Non ho scuse. Sono fuori perché nessuno mi sta dietro. Sono balordo perché mi manca il grano. Sono stronzo perché tutti mi odiano. Non è vero. Non ho scuse. Fondamentali garantiti e autostrada verso il paradiso spalancata. Ma il Telepass non funziona. E io me la meno. Mio padre ascolta un sacco di musica.

Mi ha gonfiato la testa con i suoi Woodstock, Hendrix e Dylan. Ogni tanto gli ciulo un CD. Me l'ha sempre menata con il blues. Le fondamenta. Se non capisci il blues non capisci il rock. Non capisci un cazzo. Persino Moby parte dal blues. E io mi infilo un BBKing con Clapton nel walkman. Lui si è gasato una cifra quando è uscito. Io ascolto. Riding with the King.

Non è poi così triste. Chitarre. Butta bene. Lo tengo. Meglio stare con il Re che allo Stupido hotel. Avete mai provato a giocare a G13 con la colonna sonora modificata? Cuffia in blues e bolidi roventi. Uno sballo. Ci gioco da ore. Ho fatto la posta al negozio per avere la copia fresca di G13. Catturata. Digerita. Violentata. Operata. Personalizzata. Senza soundtrack originale sento fisicamente il volante. Sono veramente alla guida. Non faccio incidenti perché sento di rischiare veramente la pelle a ogni curva. Questa mano può essere fero o può essere piuma. In curva ha scelto di essere piuma. G13 è uno di quei giochi per cui vale la pena vivere. È uno di quei giochi che mi rende contento di avere il Principe Nero. È uno di quei gio-

chi che ti fa sentire completo. Ti senti realizzato al centoperceto. Le regole sono semplici. Chiare. Se sei bravo vinci. Se non sei bravo perdi. La legge è uguale per tutti, belli e brutti. Sono l'unico della compa chiuso in stanza. Non amo molto la spiaggia. Mi abbronzio sui circuiti virtuali. Ogni tanto i miei mi chiamano. Dai, scendi. Molla quella Play. Prendi un po' di aria. Di sole. Certo, arrivo. Non preoccupatevi. Dai, Rob, non fare il solito. Ci sono tutti i tuoi amici qui. Ma ho amici anche qui. Piloti dai nomi improbabili. Rivali fieri. Onesti. Valorosi. Mica debosciati da piazza. Io li batto regolarmente. Ma loro ogni volta ci riprovano. Così si fa. Non importa vincere, non importa neanche partecipare. L'importante è provarci. Fino in fondo. Dare tutto quello che puoi. E poi ancora qualcosina. A quel punto vincere o perdere è un dettaglio. Finisce il CD.

Metto l'FM.RadioSuperHitInternationalSuperGiovaneTurboDieselCiStoDentro. www.maquantomistaisulcazzo.tu. Deficienti. Megan, facci un favore. Nel prossimo spot metti il costume nero, stappa una molotov e falla finita con quei ragazzini. Facciamo festa? Ve la facciamo noi la festa! Squilla Satisfaction. Come stai? Regina. Stomaco in blocco operativo. Il sistema è diventato instabile. Avevo giurato di non pensarci fino a settembre. Lei in giro con i suoi. Io a caccia di proteine emotive. Bene, e tu? Banalità cifrate. Ti dico ma non dico perché tu non capisca ma capisci lo stesso. Voglio ma non posso. Frasi false ma oneste, come le borse dei senegalesi in spiaggia. Riproduzioni perfette. A buon mercato. Ma false. Quattrominutietrentasei secondi di un nulla che riempie stanza e giornata. Su questo nulla morirò per almeno due giorni. Era un nulla ben costruito? Un nulla che fa capire che c'è dietro qualcosa? Troppo nulla? Il suo nulla ti dice nulla? Nun zo. Intanto passo all'incasso la chiamata. Primi punti nel FantaMagicCampionato del Cuore. Tempesta ormonale. Neanche la copertina di Panorama con l'Arcuri offre sollievo. Mi serve un coccole-express. Subito. Scendo in spiaggia dai miei.

"Allora?"

"Allora niente. Preda magnifica. Ma pensava di averla solo lei. Respingenti attivati. Ingresso riservato a soli calciatori dalla Serie A in su, e che non siano panchinari! Ha tirato dritto nel privé. Ciao belli, ciao cari. Ci rivediamo quando ti sei ripassata tutto l'album Panini".

"Dai G, trovati una del nostro livello. Non scendere in basso. Dai un'occhiata. Cosa fanno nel privé...".

"Sono tutti al tavolo. Ridono e scherzano...".

"Con chi?"

"Ognuno al suo telefonino...".

G è un mito. Sembra scemotto ma ha un cuore grande così. Quando vuole è capace di pensare, riesce a scendere a profondità impressionanti. Ma non lo fa spesso. Non è come Rob, che non stacca quasi mai la spina. La sua ricarica dura a lungo. Vive. Naviga. Prende quello che capita. Si fa solo sfiorare dal dubbio. Cavalca tutte le mode. Gli piacciono. Si è fatto regalare il Locman giallo, ma senza diamantini. In piazza ha fatto furore. Ma non è bastato per farlo entrare nel privé della Serie A. Ci rimane male. Per circa cinque minuti. Poi si ributta in pista grande. Un paio di Red Bull&Vodka ed è pronto, come nuovo. Un grande. Quando pensate di averlo steso in terra con il ko definitivo, lui sbucca fuori dall'altra parte. Con il sorriso di chi non muore mai. G ha inserito la God-mode della felicità. Non troverete mai G al check-in dell'hotel dei cuori spezzati. L'albergo dove Rob ha una suite prenotata per l'eternità. Sto degenerando. Incomincio a parlare di me in terza persona. Come Maradona. G, non conosci la tua fortuna. Entra in quel privé e sei nel girone più curioso dell'inferno. La notte degli stronzi viventi. Un gigantesco buffet drogato dove ci si misura in dollari, silicone, testosterone e diamanti. Dove ogni promessa è un falso d'autore. A cui tutti vogliono credere. A cui tutti devono credere. Ma che non ha benzina sufficiente per fare il giro dell'isolato. Caro G. Meglio guardare che essere guardati. Guarda per terra. Meglio roccia o sabbia? Mai dai, entra pure. Come al circo. Per ridere dei clown. Ma ricordati di pagare sempre il biglietto. E di segnare bene l'uscita di sicurezza. Perché l'ha detto anche Ligabue, "quando questa merda intorno sempre merda resterà". Fai come me, tira lo sciacquone e pronto per la nuova avventura...

di Roy Zinsenheim





**I NUOVI FANTASTICI
LOGHI E LE DOLLISSIME
SUONERIE PER IL TUO
CELLULARE!!!**

**Basta una chiamata da un
telefono fisso per cambiare
il tuo logo e la tua suoneria**

166.142.558

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**

**VIENI SU WWW.ITALIALOGO.COM E SCEGLI MIGLIAIA DI
DI MUSICHE E LOGHI PER IL TUO CELLULARE**



- 1) SCEGLI IL CODICE**
2) CHIAMA IL NUMERO 166.142.558
3) OPLÀ... IL TUO LOGO E LA TUA SUONERIA È ARRIVATA!

SUONERIE PER NOKIA

TV & CINEMA	493 2 Times - Ann Lee	459 Kiss	628 Tears in Heaven	615 Strong like a lion
441 Grattachecca e Fighetto	473 7 Days and one Week	503 Kiss from a rose	604 Abdelazer	616 Sweet bitter Melody
417 La famiglia Adams	488 9PM - ATB	484 La Cucaracha	642 Agadoo	603 Take On Me
419 Beverly Hills Cop	531 A Teenager in love	499 La Primavera	595 Blue by you	627 Tears in Heaven
401 Batman	525 All I want is dancin	504 Lemon Tree	634 Born in the USA	641 The Wanderer
422 Beverly Hills 90210	481 All my life	512 Liquido	619 Bye Bye my love	617 Those were the days
439 Dallas	520 All that she wants	513 Losing my religion	610 Candle in the wind	621 Time to say Goodbye
410 A-Team	516 Amazing	511 Love is all around	620 Castle on a Cloud	598 Tubular Bells
426 La pantera rosa	523 An Angel	492 Mambo Nr. 5	625 Do you hear people	608 Yellow Submarine
397 Il ponte sul fiume Kwai	462 Anywhere for you	514 Mamboleo	631 Don't cry for me, Argentina	POP 2
395 E.T.	465 As long as you love	467 Quit playing games	636 Every breath you take	680 Around the World
3509 I Flintstones	483 Baby one more time	485 S.O.S.	611 Fernando	699 Lucky
411 Forest Gump	490 Back to the U.K.	507 Scatman's World	606 Funky Town	678 Supergirl
421 Ghostbusters	469 Bailando	470 Simarik	624 Georgia in my mind	679 Adelante
425 Hitchhick	474 Big Big Girl	491 Simbaleao	645 Girl from Ipanema	688 BiaBia
427 Indiana Jones	506 Black or White	482 Sockit to me	612 Girl I'm gonna miss	700 Enimem
428 Jurassic Park	477 Blue	532 Someday	629 Hey Jude	681 Fly on the Wings
453 Matrix	478 Blue 2	501 Strong enough	637 I just called to say I love you	683 Freestyler
431 Mc Guyver	3508 boom	533 Sunchyme	644 I like Chopin	2895 Horny
671 Men in Black	479 Boom Boom Boom	529 The Bad Touch	599 I shot the Sheriff	685 I try
429 Mission Impossible	496 Brother Lui	487 The Launch	614 In the summertime	689 I'm outta Love
399 Mr. Bean	486 Calcutta	502 Thunderstruck	638 I'm an English man	687 It's my Life
424 Muppet Show	510 Care about us	3506 Titanic1	639 I'm sailing	691 King of the Bongo
452 Pokemon	498 Children	460 Turn back the hands	602 La Bamba	684 Latin Lover
443 Scuola di polizia	518 Don't turn around	494 Viva forever	622 Lady Madonna	692 Let's get loud
400 Pretty Woman	475 Dr. Jones	468 Walk like an Egyptian	601 Lambada	694 Never be the same...
451 Pulp Fiction	466 Everybody	476 We are going to Ibiza	613 Lollipop	672 Oops, I did it
455 Rocky	489 Flat Beat	522 Wheel of Fortune	596 Love me Tender	673 Partyalarm
432 Simpson	524 Fly away	515 Where the wild roses	623 Master of the House	674 Play some Rock
430 Star Trek	457 Get Down	527 You are not alone	618 Money Money Money	695 Ring of Fire
406 Star Wars Imperial	517 Gimme some more	530 You drive me crazy	639 Neverending story	701 Sandstorm
437 Superman	521 Happy Nation	CLASSICA	630 Oh Susanna	675 Somewhere over
433 Thunderbirds	509 I swear	584 Bolero	640 Oh when the saints	677 The Riddle
418 Titanic	495 I want it that way	585 Bonetus	605 Our House	697 Thong Song
394 Topgun	471 I will survive	582 Fishwitzer	643 Oxygen	698 Try Again
COMMERCIALE	497 If you wanna be my	587 Polka	600 Rivers of Babylon	678 Uncle John from ...
388 Coca Cola	463 It's not right	583 Marcia di Radetzki	632 Satisfaction	
389 Marlboro Country	500 I'm a Barbey Girl	586 Vanessa Mae	626 Shoop Shoop Song	
POP 1	3505 Jackson	SEMPREVERDI	594 Strangers in the	
508 Nie wieder - Saira	472 Jambo, Jambo, Jambo	597 Because I love you	night	
461 Turn back the hands	464 King of my Castle			

LOGHI PER NOKIA

3027 ciao bello	3034 inter	3041 Piccolo Tvrtb
3028 ♥CICCITYTV♥	3035 JUVENTUS FC	3042 R M A
3029 Ma come mai?	3036 LAZIO	3043 Amore sausa!!
2530 +	3037 Lecco	3044 TARIANON
3031 FIorentina	3038 Milan	893 FIAR
3005	3012 90-60-90	3021 EMINEM
3006	3013 I ♥ MEN	3048 VICENZA
3007 ♥♥ LOVE	3014 I ♥ WOMEN	858 Affa Romeo
3008	3015 ♥♥♥	3022
3009	3016 Love you	3023 ♥♥♥♥♥♥♥♥
3010	3017	3024
3011 I ♥ Schumi	3018 bunny	896
3019 LOVE YOU	3046 Ti Amo	863 Audi
3020	3047 UDINESE	891 Ferrari

LOGHI PER NOKIA

1379	2255 THE BEATLES	1871
5479	2267	28 RICH ORF
1389	2389 IRONMAIDEN	2999
1394	1870	2540
1380	2431	3001
1423 SEXY BABY	2444	3003
201	245 Gooool	3004
3025	3032	3039 CHE
3026	3033	3040 PERUGIA
1849	1313 YAHOO!	1611
1036	132	1730
1044	134	1739 LIVE MACHINE
1056	135 LOVE	1741
1060	1357	1742
1084	1374	1746 - my boy
1089	1376	1747 MyGirl
1093	2261	1748 my love
1291 Microsoft	1381	1752
1292 Nintendo	1382	1754
1295	1383	180
1301	2848	2044 BT-TELEFON
1303	1397 HONOR	2077
1305 U.S.S.R.	145	2089
2626	836	845
2638	2850	1887 TRIUMPH
2646	2851 COBRA	941
2652	2855 swatch	942
2654	2856 zippo	943 Apple
2655	2857 zippo	944 art
2664	2863 PHILIPS	945 ATARI
2667	77	929
2669	786	961
2674	800	99
2683	805	1367
2742	813	2386
2101	1847	2421
2104	2323	2439
2254	2330	2446
2838	2333	821
2260	2340	2492
227	2349	2501
232	2381	2562
2567	2565	2563
2616	2370	2564

WWW.ITALIALOGO.COM

166.142.558

**ATTENZIONE!
NON
RAGGIUNGIBILE
DAI CELLULARI!**



(netgamer)²



Internet con connessione Broad Band: colleziona vittorie con player di tutto il mondo, veloce fino a 256 kbit/s → 83.000 lire/mese (+ IVA 20%)

«Conquisterò la tua città, sconfiggerò te e i tuoi alleati, ovunque voi siate. Non avrò pietà di nessuno e non farò prigionieri. Il mio obiettivo è vincere e con Broad Band Box posso farcela. Dovessi passarci tutto il giorno e la notte, tanto il telefono rimane sempre libero». Offerta BB·B: Teleconomy Adsl 256 kbit/s + Modem Adsl + Filtri (max 2) + Installazione a domicilio + 1 e-mail da 10 MB + video mail + SMS dal web + 20 MB di spazio web + Help Desk telefonico + Broad Band Box → 83.000 lire/mese più IVA 20% (pari a 99.600 lire IVA inclusa) escluso il canone telefonico base. L'attivazione (300.000 lire IVA inclusa) è gratuita fino al 31-10-01. Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, visitaci su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187.

Be Broad Band → Tutta la potenza di Internet con l'Adsl di Telecom Italia →

Chiama il



TELECOM

www.187.it